2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS



PÓSTER DOBLE

MAPA DE KANTO

CALENDARIO 2005

GUÍAS DE TRUCOS
PIKMIN 2
ZELDA THE MINISH CAP





GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

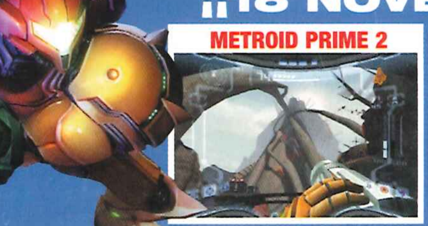
POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

¡LOS SECRETOS DE POKéMON!

Descubre los misterios de Archi7

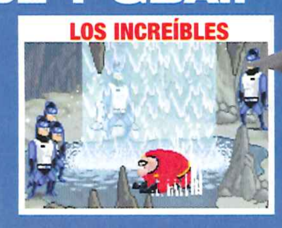


¡¡18 NOVEDADES PARA GAMECUBE Y GBA!!


METROID PRIME 2


ZELDA FOUR SWORDS


NEED FOR SPEED U.2


LOS INCREÍBLES





—UNA SERIE DE—
CATASTRÓFICAS
DESDICHAS™
DE LEMONY SNICKET
REPULSIVO.
Depravado.
GROSERO.
Y eso es sólo en
la primera fase
Juega como los tres huérfanos Baudelaire; cada uno de ellos posee habilidades únicas.
Disfruta de 16 trepidantes misiones inspiradas en los libros y la película.
Construye artilugios para derrotar al Conde Olaf y a sus terribles secuaces.
Pantallas extraídas del juego para el sistema de entretenimiento PlayStation®2. Las características del juego para PC y Game Boy® varían.
© 2004 Paramount Pictures Corporation y DreamWorks LLC. Todos los derechos reservados. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS y todos los logotipos y títulos relacionados son marcas registradas de DreamWorks, LLC y Viacom International, Inc. Código del juego © 2004 Activision, Inc. Editado por Activision Publishing, Inc. Activision es una marca comercial registrada de Activision, Inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y el logotipo "PS" Family son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas comerciales y/o marcas registradas de Microsoft Corporation en los EE UU y/u otros países y son utilizadas con licencia de Microsoft. TM, ®, Game Boy Advance y el logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. © 2001 Nintendo. Todos los derechos reservados. El logotipo de PC CD-ROM TM and © 2003 IEMA. Versión para PC desarrollada por KnowWonder. Versión para Game Boy® desarrollada por Griptonite Games. El resto de versiones han sido desarrolladas por Adrenium. Todas las demás marcas registradas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.
ACTIVISION.
activision.com
DREAMWORKS PICTURES
NICKELODEON movies
Paramount
A VIACOM COMPANY
ADRENIUM
GRIPTONITE
KnowWonder
3+
www.pegi.info
PC CD-ROM SOFTWARE
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE



SUMARIO



Nº 146 ENERO 2005

PORTADA

¡Nos damos una vuelta por todo Archi7!

NUEVOS SECRETOS DE ROJO Y VERDE



Descubre los misterios de las islas secretas.

PÁGINA 10



PÓSTER DOBLE

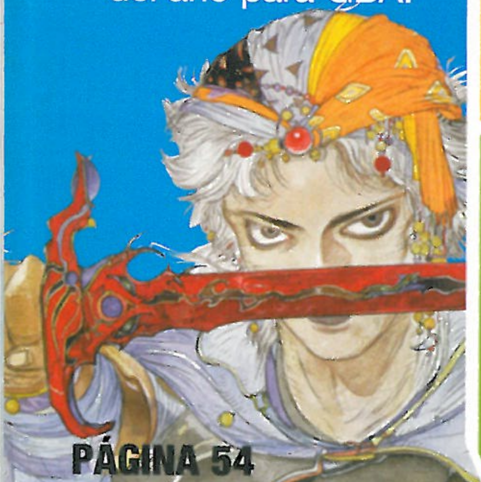


CONCURSO GAME BOY ADVANCE SP pág. 20

NOVEDAD

Vuelve a vivir la gloria de dos RPG históricos con **FINAL FANTASY I & II**

Lee nuestra review y enamórate del cartucho más rolero del año para GBA.



PÁGINA 54

GUÍA

ZELDA MINISH CAP te enseña sus claves secretas.

Paso a paso y mapas, para que no te pierdas por Hyrule.

PÁGINA 70

PREVIEW

MARIO POWER TENNIS va a dar el golpe en GC

¡Prepárate para alucinar con el tenis más divertido!

PÁGINA 16

CONCURSO DONKEY KONGA pág. 68

NOVEDAD

Samus vuelve a dejarnos sin aliento con **METROID PRIME ECHOES** para CUBE.

Entérate de todos los increíbles detalles que encontrarás en la nueva aventura 3D de la heroína más famosa de Nintendo.



PÁGINA 22

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN

12+ EDAD RECOMENDADA


SEXO


VIOLENCIA


LENGUAJE SOEZ


DROGAS


DISCRIMINACIÓN


MIEDO

Calidad y variedad, claves en los lanzamientos de CUBE

¿HAS VISTO LO QUE VA A LLEGAR A CUBE EN 2005?

¡Vaya añito que empieza para la CUBE! Acción, deportes, aventura, Rol... y un nuevo juego de Kirby, se preparan para arrasar en tu consola.

Casi no podemos contener la emoción por tantos buenos juegos que se están anunciando en CUBE para el próximo año. Ahora mismo os los presentamos, paciencia.

Empecemos por el único que de momento tiene fecha de salida en España: **«Baten Kaitos»**, un RPG diseñado por Namco que lucirá **gráficos flipantes, banda sonora épica y un argumento** de esos que enganchan desde el principio. Lo tendremos en abril, tranquilos.

¿Más Rol? Venga, vamos ahora a por **«Virtua Quest», un original RPG de acción**, realizado por Sega, que toma como referencia el mundo de **«Virtua Fighter»** (el clásico de la lucha) y que aparecerá en **enero en Estados Unidos.**

Para los aficionados al basket se está preparando **«NBA Street V3»**, la tercera entrega de esta exitosa saga de EA Sports que traslada la calidad de «NBA Live» al basket callejero. Esta nueva entrega, que llegará a **USA en febrero,** promete espectacularidad y la posibilidad de personalizar al máximo jugadores, jugadas y mates.

La **acción más peliculera** llegará a GameCube de la mano del explosivo **«Batman Begins»**. El argumento de esta nueva entrega se centrará en los orígenes del superhéroe y habrá acción por un tubo. Nos lo traerá **Electronic Arts,** aunque no sabemos cuándo.

Pero aquí no acaba la cosa, aún esperamos más bombazos. Por ejemplo el que acaba de presentar Nintendo en Japón. **Una nueva aventura de Kirby,** el gordinflón rosa de Nintendo, diseñada para CUBE con la base de sus exitosas andanzas en Game Boy. Así que, ahora que os hemos puesto los dientes largos, sólo queda esperar que llegue. Y el que no tenga GameCube, que se la compre ya.



«Virtua Quest». Será un original RPG de acción, diseñado por Sega, que mezclará el Rol con las peleas al más puro estilo «Virtua Fighter». En enero ya estará en USA.

TU GAME BOY ADVANCE SP, MÁS PORTÁTIL QUE NUNCA

Presentamos una bolsa y una maleta para llevar tu GBA SP a todas partes.

Ardistel, compañía especializada en la distribución de periféricos, ha puesto a la venta dos nuevos accesorios para tu SP. El primero es **una pequeña bolsa de transporte para SP** cuya principal ventaja es que puedes jugar con la GBA sin tener que sacarla. Además tiene un **compartimento para los juegos** y puede llevarse en la muñeca o en la cintura. Ardistel lanza también **una maleta guay con espacios** para consola, juegos, móvil, accesorios... que además protegerá tu máquina de golpes.

El precio de la bolsa es 12,95 Euros y el de la maleta 25,95.



NUEVOS HÉROES PARA GBA

«Advance Guardian Heroes» nos traerá una explosiva mezcla de acción y RPG.

Ubisoft está preparando el lanzamiento de «Advance Guardian Heroes» para GBA. Este juego, que los más "tarras" recordarán en su paso por la consola Saturn, nos ofrecerá una sabia **combinación de acción y elementos roleros.** Con un **estilo gráfico muy "estilo manga"**, controlaremos a tres guerreros: Enn, que domina el fuego; Hyu, con el poder del hielo; y Ray, guerrero del rayo. Todos ellos irán **aprendiendo poderosas habilidades a medida que ganen experiencia.** Además habrá un multijugador que nos permitirá cooperar o competir con otros jugones. Saldrá en **febrero de 2005.**



Las magias típicas de los juegos de Rol le darán al juego una gran espectacularidad.



Será un juego dinámico y lleno de acción con una estética de dibujo muy manga.

El héroe de «Virtua Quest». *A lo mejor ya os suena la cara de este muchacho, es uno de los protagonistas de «Virtua Quest», un título que esperamos con ansiedad por su original combinación entre combates y RPG. Llegará pronto a USA, y antes de verano a España.*

Batman Begins. *El nuevo juego del Hombre Murciélago estará basado en la película del mismo nombre, y seguro que va a ser un pelotazo. Pero mira qué imagen más buena.*

¡Vuelve Kirby! *La bola rosa de Nintendo se está preparando para una aventura en CUBE que seguro que romperá moldes. Estamos deseando verlo.*

Baloncesto de calidad. *Eso es lo que promete el próximo «NBA Street V3», un espectacular juego de basket callejero que hará las delicias de los aficionados a este deporte.*

GOKU VUELVE A GAMECUBE CON UN JUEGO DE ACCIÓN Y AVENTURA

«Dragon Ball Z: Sagas» es el último bombazo de Atari para CUBE y llegará en febrero a USA.

Si los fans de Goku creíais que el Budokai era poco Dragon Ball para GameCube, ya podéis frotaros las manos porque Atari ha anunciado el lanzamiento de «Dragon Ball Z: Sagas», un juego que ofrecerá **acción y aventura a partes iguales.** El desarrollo os llevará desde Namek hasta el Torneo de Cell, e incluirá sucesos totalmente nuevos en la historia. Los combates continuarán siendo muy espectaculares, al estilo de la serie, con multitud de elementos en cada escenario que podrán ser destruidos. Pero lo más interesante será un **nuevo y original modo historia cooperativo,** para disfrutar del juego a tope con un amigo. De momento no se sabe mucho más sobre SAGAS, tan sólo que estará disponible en **primavera de 2005... en Estados Unidos.** A nosotros nos toca esperar.

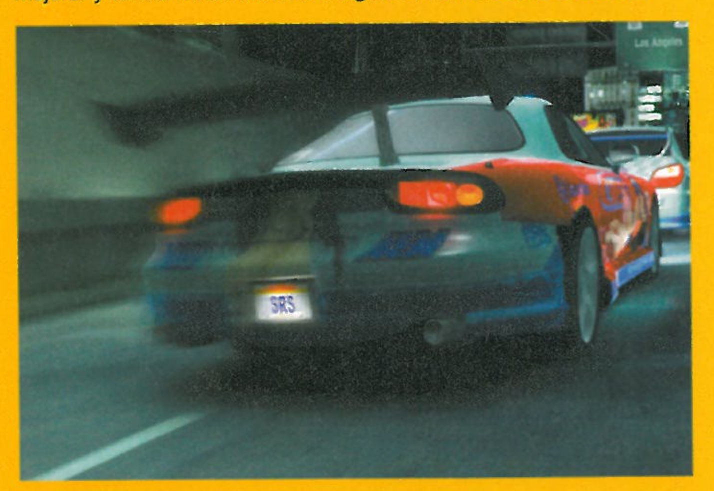


Caras familiares *A lo largo de la aventura manejaremos a los principales personajes de la serie: Trunks, Goku...*

VEN A TUNEAR TU COCHE CON LO NUEVO DE NAMCO

"Street Racing Syndicate", un nuevo juego de carreras callejeras.

Siguiendo la estela de «NFS Underground», Namco lanzará «SRS», un juego de velocidad en el que competiremos por **carreteras de Los Ángeles, Philadelphia y Miami.** Sólo ganando podremos aumentar nuestra reputación y nuestro dinero, que nos permitirá mejorar y tunear nuestro coche. Llegará en febrero sólo en CUBE.



Velocidad y adrenalina. *Esa es la esencia de este tipo de juegos que ahora están tan de moda. «SRS» promete todo eso potenciado al máximo.*



Tuning. *Una de las grandes bazas de este juego de Namco será la genial posibilidad de tunear casi hasta el infinito cualquiera de los 50 modelos que podremos conducir.*

TAK VOLVERÁ A HECHIZAR TU GAME BOY ADVANCE EN 2005

Más acción, más niveles, más brujería, todo en tu portátil a partir de marzo.

«Tak y el poder de Juju» sirvió para que conociéramos al pequeño aprendiz de hechicero que ahora vuelve mucho más experimentado para seguir luchando contra las fuerzas malignas y derrotar al terrible chamán Tlaloc. Si quiere tener éxito en su misión deberá aprender la antigua magia Juju que le permitirá poseer a varias criaturas y transformarse en un espíritu animal. Por suerte también dispondrá de **nuevos y útiles artefactos que le ayudarán a enfrentarse a nueve Criaturas de Pesadilla** al servicio del malvado Tlaloc. **En esta segunda entrega habrá más niveles, más acción y mejores gráficos,** o sea más diversión. Lo jugaremos a partir de marzo de 2005.





La historia situará a Tak en un entorno de sueños y pesadillas, por lo que veremos criaturas extrañas de todas las formas y tamaños, siempre en entornos muy coloristas.

UN «MARIO KART» PARA LA PORTÁTIL DE DOBLE PANTALLA

Otra razón para "pillar" una DS: jugar con el kart más veloz y moderno...

Un mesecito después de que aterrice la DS en Japón llegará uno de los clásicos más esperados: «Mario Kart». Bajo el nombre de «Mario Kart DS» nos traerá kilos de diversión en forma de **locas carreras** en las que tendremos que utilizar sabiamente los ítems de los circuitos si queremos ganar. Estarán todos nuestros **personajes favoritos: Mario, Luigi, Yoshi, Bowser, Donkey Kong... Todos ellos lucirán un aspecto totalmente 3D** sobre circuitos también tridimensionales de gran calidad gráfica. La pantalla táctil de la Nintendo DS nos mostrará un mapa aéreo que permitirá anticiparnos a las curvas y ver la posición y los objetos de los demás rivales. Lo dicho, saldrá en enero en Japón pero aquí tendremos que esperar para disfrutar de las nuevas aventuras motorizadas de Super Mario.



En la pantalla tactil veremos un mapa con la posición de los rivales pero ¿para qué usaremos el puntero?

NINTENDATA

- **1.000.000 de Nintendo DS venderá Nintendo en Estados Unidos** hasta final de año. Pero eso no es todo, seguid leyendo...
- **500.000 Nintendo DS** se han vendido ya en USA, desde el 21 de noviembre.
- **800.000 GBA y SP** se vendieron en Estados Unidos durante el fin de semana de Acción de Gracias (y bien que las dieron).
- **250.000 Mario Kart Pak (GC platino + juego Mario Kart)** se llevan vendidos en USA desde que Nintendo lo pusiera en las tiendas durante el mes de noviembre.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO PIKMIN 2 **Juego Pikmin 2 GC** Eloy Rovira Campos (Barcelona), Sebastián Pedraza López (Huelva), Federico Beamonte (Madrid), Miren Itsaso Martín (Salamanca), Laida Mansilla Fuentes (Vizcaya). **Consola GC + juego Pikmin 2** José Prieto (Córdoba).

Descubre antes que nadie los secretos de Metru Nui

BIONICLE® 2
LEYENDAS DE METRU NUI

LEGO

DVD VIDEO

CADA LEYENDA TIENE UN PRINCIPIO



¡Ya en DVD!

¡Aventúrate en la espectacular ciudad isla de Metru Nui!
Seis Matoran transformados en nuevos Toa, deben descubrir y dominar los secretos de sus nuevas habilidades, ¡O la oscuridad ganará!

www.bionicle.com





NINTENDO DS
LA PORTÁTIL ARRASA EN VENTAS

Nintendo DS acaba de pisar suelo americano con una apuesta tecnológica y jugable que revolucionará el mundo de los juegos. ¡¡500.000 americanos ya lo han descubierto!!

Llegó el momento más esperado por todos los jugones del planeta. Nintendo DS aterrizó en Estados Unidos el pasado **21 de noviembre** y Nintendo ha contabilizado ya **500.000 consolas vendidas.** ¡Qué envidia! Esta pequeña pero poderosa máquina **combina tecnología y creatividad** como ninguna otra. Y no es sólo su doble pantalla, que se deja tocar con un puntero o con el dedo, qué caray. Es que además incluye un **micrófono** que reconoce la voz, que trae una **tarjeta wifi** para conectarse a internet, y que es compatible con los juegos de Game Boy Advance. ¿Qué a qué precio? Pues **150 dólares,** ¿quién puede resistirse? Sí bueno, ya sabemos que una consola no es nada sin sus juegos. Aquí la novedad no sólo estará en los nuevos títulos que llegarán a DS, sino sobre todo en la forma de jugarlos. **Id cambiando el chip porque llega la revolución.**

¡¡Los primeros para Europa!!

Ubisoft ya ha anunciado tres juegos para el lanzamiento de la máquina: Rayman (plataformas), Sprung (aventuras de amor) y Asphalt Urban GT (carreras). Si los rumores aciertan, los juegos estarían a la venta en marzo de 2005, junto con la DS. Pero Nintendo no ha asegurado nada aún. Tendremos que esperar a enero para conocer la fecha exacta. Así que, oye, se admiten apuestas...



En «Asphalt Urban» conduciremos coches reales en circuitos urbanos.

De «Rayman» ya podemos destacar que tendrá un multijugador brutal.

Explosión de buenos juegos

En la primera lista de juegos disponibles en EEUU hay apuestas muy interesantes: **Mario 64 DS (Nintendo), Spider-Man (Activision), Feel the Magic (Sega), Ping Pals (THQ), Madden NFL (EA Sports), Tiger Woods (EA Sports), Los Urbz (EA Games), Rayman (Ubisoft), Ridge Racer (Namco) y Mr. Driller (Namco)**. Y todos los podréis tocar. Además está previsto que para marzo haya entre **20 y 25 juegos a la venta,** y ya sabéis todos que hay más de **120 títulos en desarrollo,** así que la lista no dejará de crecer.







Cuba Gooding Jr. probó en primicia la nueva DS durante la fiesta de estreno que celebró Nintendo en Hollywood.

¡Viajamos a Archi7 y descubrimos todos sus misterios!

LOS SECRETOS Y CLAVES MÁS BUSCADOS

DE POKéMON ROJO Y VERDE

¿No sabes que misterios se esconden en las islas que hay al sur de Kanto? Pues te invitamos a que nos acompañes en un viaje alucinante por las siete islas de Archi7 y te empapes de todos sus misterios.





¡POR FIN, YA ESTAMOS EN ARCHI7!

Ahora prepárate para descubrir todos los secretos que se ocultan aquí.



Enhorabuena, has llegado al misterioso archipiélago Archi7. Para explorar las islas a fondo ya sabes que tienes que **ganar la Liga Pokémon, tener en tu poder la Pokédex Nacional** (o sea haber capturado más de 60 Pokémon) y **echar una mano a Celio en la reparación de la máquina de redes.**

Como verás, **el archipiélago está compuesto de siete islas pero esconde dos más.** En estas dos islas secretas se ocultan varios Pokémon legendarios, entre ellos **el deseado Deoxys.** Cómo llegar a estos territorios es una de las cuestiones que más preocupan a los fans de Pokémon ahora mismo. Nosotros podemos avanzaros que uno de los **requisitos necesarios para llegar allí será que hayáis activado la opción de Regalo Misterioso** tras rellenar el formulario en la tienda. Pero lo que viene a continuación es aún una incógnita...

Bueno, ahora os dejamos con todos los misterios y claves que se ocultan en las primeras siete islas. Sin duda será todo un descubrimiento incluso para los mejores maestros Pokémon.



ISLA PRIMA: LA MÁQUINA DE REDES

Conectando Rojo Fuego y Verde Hoja con Rubí y Zafiro

Para llegar a Isla Prima, **lo primero es ganar la medalla del gimnasio de Isla Canela.** Cuando salgas, Bill te llevará en barco al Centro Pokémon de Isla Prima a ver a su **amigo Celio** [1].

Si te fijas, **Celio está arreglando la Máquina de Redes,** una máquina con la que habrá una **conexión entre Kanto y Hoenn** [2]. Una vez que la máquina esté arreglada podrás **conectar Pokémon Rojo y Verde con Pokémon Rubí y Zafiro y Pokémon Colosseum.** Para conseguir que Celio arregle la máquina tienes que hacer varias cosas. La primera, **ganar la Liga Pokémon.** La segunda, **conseguir más de 60 Pokémon** y que Oak te dé la Pokédex Nacional. La tercera, ir al **puerto de Ciudad Carmín,** subirte en el **Surcamar hasta Isla Prima** y volver a hablar con Celio. En ese momento te dirá que necesita un Rubí y un Zafiro para arreglar la máquina, así que tendrás buscarlos. Para que puedas ayudarle tendrás que **viajar por todas las islas de Archi7,** por eso Celio te entregará el Iris-Ticket. Con él tendrás vía libre a todo el archipiélago.

En Isla Prima hay más lugares a los que viajar. Está el **Balneario Ascuas** [3], donde verás la MO06 o Golpe Roca. En **Monte Ascuas** podrás **capturar a Moltres** que espera en la cima [4]. Sin embargo, lo más importante de este monte es una cueva que hay en su ladera, dentro hallarás el **Rubí que necesita Celio para arreglar la Máquina de Redes.** No olvides que para encontrar este Rubí antes tendrás que ganar la Liga Pokémon.











ISLA SECUNDA: LOS RECREATIVOS

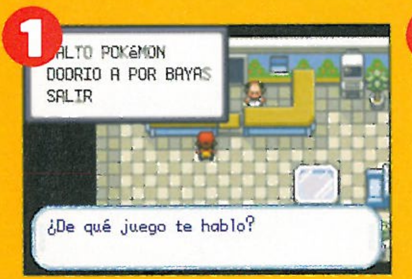
Aprende los mejores movimientos de combate

La primera vez que viajes a Isla Secunda será para cumplir la misión que te ha encargado Celio de **entregar un Meteorito al encargado de los Recreativos.** Sin embargo, antes tendrás que darte un voltio para encontrar a su hija Pedrita, que niña se ha perdido en un bosque de Isla Tera.

Cuando regreses con Pedrita y entregues el Meteorito, **los Recreativos empezarán a funcionar y podrás jugar al Salto Pokémon y al Dodrio a por bayas, dos mini-juegos** en los que ganarás montones de bayas [1].

Aparte de los Recreativos, en Isla Secunda hay otros lugares de interés. El primero es la **casa que hay al lado de los Recreativos.** Dentro vive el **Tutor de Movimientos,** un tipo muy listo que es capaz de enseñar a los Pokémon movimientos que han olvidado a lo largo de su entrenamiento, aunque solo lo hará si le traes alguna seta [2]. Sin embargo, el lugar más interesante de esta isla es la **tienda que hay en la calle.** A medida que vayas completando ciertos objetivos del juego, los artículos de los que dispondrán serán cada vez más alucinantes [3].

Al **norte de Isla Secunda** hay un lugar llamado **Cabo Extremo.** En lo alto vive una señora que es capaz de **enseñar a Blastoise, Venusaur o Charizard unos movimientos que los convertirán en auténticas máquinas de combate** [4]. Pero cuidado, no te entusiasmes tan rápido, para llegar hasta la casa de la señora necesitarás un Pokémon que conozca Cascada y eso te llevará su tiempo.











ISLA TERA: BUSCANDO A PEDRITA

Captura a un raro Pokémon llamado Hypno y da una lección a la banda de malvados motoristas

La primera vez que llegues a Isla Tera verás una **banda de motoristas haciendo barbaridades.** Por su culpa la pobre gente de la isla anda muy asustada, así que tendrás que echarles una mano y demostrar que tienes un buen corazón dando una lección a esos malandrines [1]. No te preocupes, ya dispones de los conocimientos necesarios para que esta gente no te dure ni un asalto. Ponte en marcha y no tardarás.

Cuando termines con la banda de motoristas podrás ir al norte, cruzar el **Puente Unión y llegar al Bosque Baya.** En las profundidades de este tenebroso bosque anda perdida Pedrita, la hija del encargado de los Recreativos de Isla Secunda [2]. Cuando la encuentres, la pobre estará **muy asustada por culpa de un Pokémon psíquico llamado Hypno** [3]. Recuerda que este Pokémon es muy raro, así que más vale que te hagas con él en cuanto lo veas. Una vez lo tengas en tu poder, Pedrita y tú volveréis a los Recreativos de Isla Secunda.

Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon tendrás que regresar a la isla a capturar más Pokémon y también a **adentrarte en la cueva que hay en la playa.** Dentro encontrarás a un **señor que te dará una Pepita** [4] (ya descubrirás qué utilidad tiene). Y ya está, por lo demás no queda mucho que hacer en esta isla, así que será mejor irnos a otra a seguir la búsqueda de las piedras preciosas.











ISLA QUARTA: GUARDERÍA POKéMON

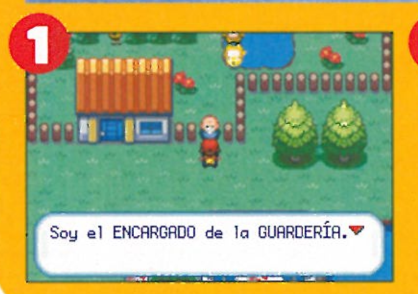
Hazte con Pokémon que no viven en Kanto

Para llegar hasta aquí y a las siguientes islas tendrás que ganar la Liga Pokémon, haber rescatado a Pedrita en Isla Tera, tener la Pokédex Nacional y haber hablado de nuevo con Celio para obtener el Iris-Ticket.

En esta Isla Quarta encontrarás por fin una **Guardería en la que podrás dejar a una pareja de Pokémon y conseguir Huevos de los que nacerán unos Pokémon magníficos** [1]. Por ejemplo, si dejas a un Pikachu hembra y otro macho, pronto el encargado de la Guardería te entregará un Huevo. Si lo incorporas a tu equipo, tarde o temprano de ese Huevo saldrá un nuevo **Pokémon llamado Pichu.** Si quieres completar la Pokédex o tener Pokémon más poderosos con tu propio estilo, deberás ser un **experto en la reproducción Pokémon.**

Al llegar a la isla tendrás que ir a **Cueva Glaciada y echar una mano a Lorei** (uno de los miembros del Alto Mando) en un combate para **acabar con las fechorías de los Team Rocket.** Además, en **Cueva Glaciada encontrarás la MO 07 o Cascada** y si se la enseñas a un Pokémon, podrás remontar todas las cascadas [2]. Tras ayudar a Lorelei, y si eres capaz de inscribir tu nombre en el Hall de la Fama 25 veces, tendrás el privilegio de **conseguir uno de los muñecos Pokémon** de su magnífica colección [3].

Pero sin duda lo más guay de esta isla es que por fin **podrás ver y capturar Pokémon que no viven en Kanto.** Por eso, para llegar a esta isla necesitas la Pokédex Nacional, sin ella no podrías clasificarlos [4] .











ISLA INTA: EL ALMACÉN DE LOS ROCKET

Consigue el Zafiro de Celio y hazte con un Togepi

En Isla Inta hay un **almacén del Team Rocket y dentro está el Zafiro** que necesita Celio para poner en marcha la Máquina de Redes de Isla Prima. **Entrar en el almacén no es fácil, hacen falta dos claves secretas.** La primera la consigues de uno de los Rocket que andan por el prado de la isla; para hacerte con la otra deberás viajar a Isla Exta. Cuando entres en el almacén deberás resolver un complicado laberinto que lleva al Zafiro [1].

Al sur de la isla está el Pilar Recuerdo. Aquí verás a un chaval que ha perdido a su Ónix, y para honrarle ha levantado un monumento. Qué bonito. En fin, cuando vayas a verle **no olvides llevar en tu Mochila una Limonada** y ya verás como te lo agradece el colega [2].

Bien, ahora vamos a viajar hacia el norte de la isla haciendo surf en la playa que hay cerca del Centro Pokémon. Primero te encontrarás con la **Zona de Recreo y un poco más al este verás la Cueva Perdida,** una lugar lleno de objetos muy valiosos [3]. Cuando salgas de la cueva no vuelvas a la isla, en su lugar **surfea por el laberinto marino rumbo al oeste.** Al final llegarás a una pequeña isla en la que un amable caballero te entregará un **Huevo del que saldrá un Togepi,** aunque primero tendrás que cumplir ciertos requisitos [4].

Finalmente no olvides pegarte un voltio **buscando Pokémon salvajes.** Entre las diferentes especies que te vas a encontrar estará el simpático **Sentret,** o sea que merece la pena el paseo.











ISLA EXTA: CUEVA PUNTEADA

La segunda clave es tuya, y también la Nido Ball

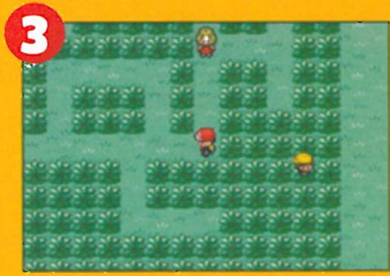
La verdad es que **Isla Exta es enorme y encima tiene de todo.** Al sur tenemos el **Valle Ruinas** y en el centro la **Cueva Punteada** [1]. Para abrir la puerta de esta cueva necesitarás usar Corte, aunque debes recordar que para poder hacerlo y que nadie te bloquee la entrada **necesitarás haber completado antes la Cueva Glaciada en Isla Cuarta.** Dentro de la Cueva Punteada verás el Zafiro que necesita Celio, sin embargo, en cuanto lo encuentres aparecerá un **científico del Team Rocket que lo robará.** No pasa nada porque gracias a él averiguarás la **segunda clave del Almacén que hay en Isla Inta.** Cuando vuelvas allí, le de darás su merecido.

Si viajamos hacia el norte de la isla y atravesamos la **Vía Acuática,** llegaremos a una casa en la que **a cambio de llevar un Heracross cada vez más grande te darán una Nido Ball** [2]. Toma nota porque este es el único sitio donde las encontrarás y ya sabes que son un objeto bastante valioso.

Si seguimos rumbo al norte atravesaremos la **Vía Verde** y podremos luchar contra un cerro de entrenadores y conseguir que nuestro equipo gane mucha experiencia [3]. Al salir de la Vía Verde todavía podemos seguir rumbo al norte haciendo surf hasta alcanzar una isla en la que está la **Cueva Cambiante** [4]. Aparentemente esta cueva está desolada, pero no te dejes engañar por las apariencias. De hecho circulan algunos rumores que dicen que en este lugar pasan cosas alucinantes. Seguro que da lugar a muchas "trolas preferidas" del amigo Oak.

1


2


3


4




ISLA SÉTIMA: EL MISTERIO DE LOS UNOWN

Pon a prueba tu equipo en la torre Desafío

Bueno, bueno, por fin hemos llegado a la última isla, aunque circulan algunos rumores que hablan de la existencia de dos islas más. ¿Será verdad? Bien, mientras lo confirmamos, en Isla Sétima tenemos un par de cosas que hacer que nos divertirán durante bastante tiempo.

La primera de estas cosas será ir hacia el norte y **ganar en la Torre Desafío.** Aquí te esperan entrenadores que pondrán a prueba a tu equipo [1]. Hay **cuatro modalidades de combate: Individual, Doble, Eliminator y Combinada.** En total **combatirás en ocho pisos** y en cada uno de ellos encontrarás entrenadores que te lo pondrán difícil [2]. En estos combates no ganarás dinero ni Puntos de Experiencia. Pero no importa porque lo divertido de la Torre Desafío es que aquí no solo cuenta ganar, sino hacerlo en el menor tiempo posible. Por cierto, para ganar combates a toda velocidad hay algunos truquillos que ya te contaremos.

La segunda cosa que te tendrá divertido un buen rato está al sur de la isla. Dirígete hacia el **Cañón Sétano** y entra en la única cueva que hay para resolver un puzzle [3]. Al hacerlo oirás un estruendo en un lugar lejano. Ese lugar es las **Ruinas Seta,** un grupo de pequeñas islas en las que encontrarás varias cámaras. En cada una de ellas hay unos misteriosos Pokémon llamados Unown [4]. Extraños Pokémon que tienen forma de jeroglífico y en total encontrarás 28 distintos. Si eres un auténtico entrenador Pokémon, no pararás hasta hacerte con todos.

1


2


3


4


ABRE LOS OJOS A GAMECUBE CON...

NINTENDO GAMECUBE

METROID PRIME 2 ECHOES

JUEGOS EXCLUSIVOS

99
PUNTUACION NINTENDO ACCIÓN



IMPORTANTE
Este juego ha sido diseñado solo para televisores con el modo pal 60 Hz.



"Una joya jugable que exprime las capacidades técnicas de GameCube"

Nintendo Acción Diciembre 2004





*P.V.P. RECOMENDADO OFERTA PROMOCIONAL

www.nintendo.es

¡Ve reservando cancha, que hay partidazo en Cube!

MARIO TENNIS

La pelota, la raqueta, la gorra con una M... ¿tienes ya lo necesario para disfrutar del mejor tenis?

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- TENIS
- FEBRERO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **CAMELOT**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

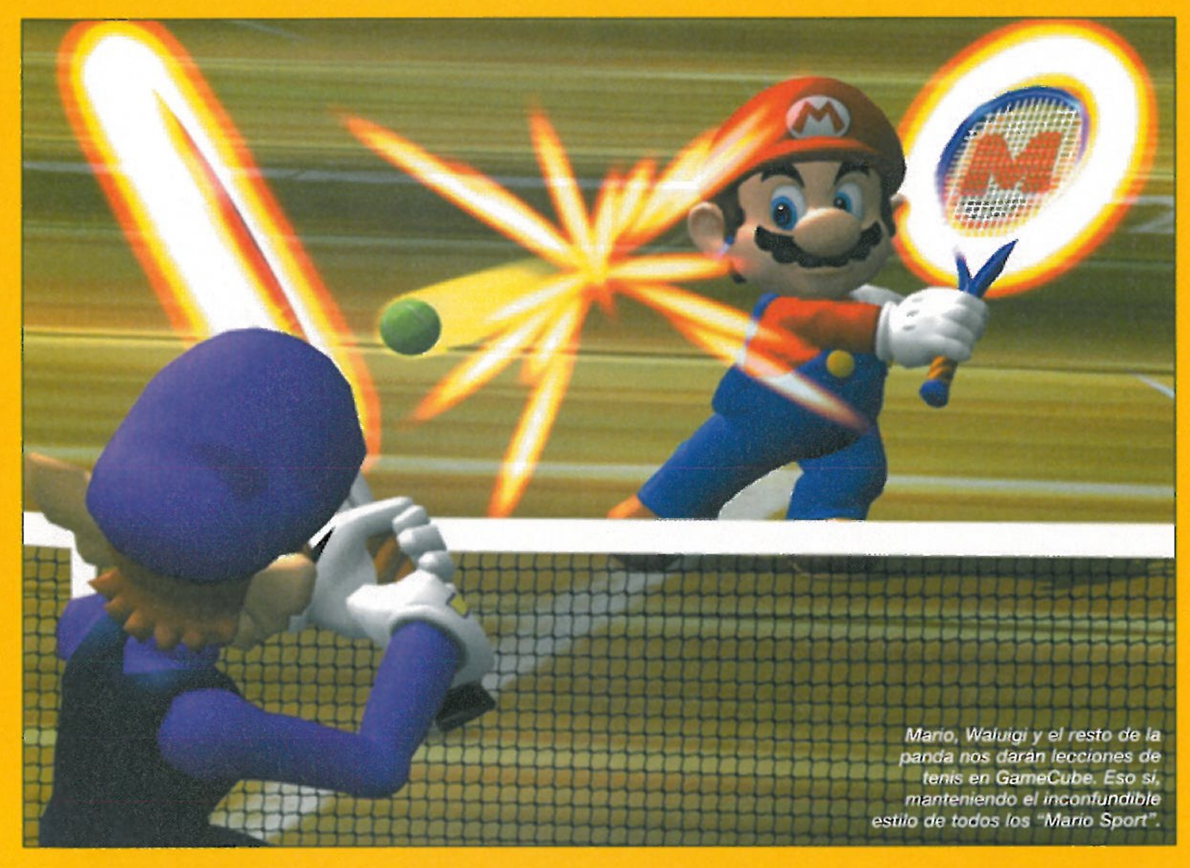
ADEMÁS SABEMOS QUE...

Waluigi debutó como personaje Nintendo en «Mario Tennis» para N64. Siguiendo la costumbre, en la versión para GameCube podremos **controlar por primera vez a Wiggler, el gusano** de la flor en la cabeza de «Super Mario World», la aventuraza para SNES y GBA.

La intro molará mucho, pero más aún las **tomas falsas** ocultas en el DVD.

REINVENTA EL DEPORTE

Si te han gustado **los karts y el golf** de Mario, vas a **alucinar con su tenis.**



Mario, Waluigi y el resto de la panda nos darán lecciones de tenis en GameCube. Eso sí, manteniendo el inconfundible estilo de todos los "Mario Sport".

Los que ya llevamos un tiempo pendientes de las andanzas del héroe de Nintendo estamos bastante acostumbrados a su afición por todo tipo de deportes. En GC ya lo hemos visto **pilotando karts** en un juegazo de los que hacen historia, **"golfeando"** con sus colegas en campos reales o rellenos de personajes Nintendo y ahora nos viene con que quiere jugar al tenis. ¡Pero si **al tenis ya jugó en Nintendo 64!**– dirás. Sí, bueno, pero también es verdad que **han pasado muchos años desde entonces,** y que lo que viene a GC se parece, pero no será lo mismo. El juego seguirá ofreciendo un enorme plantel de conocidos personajes de Nintendo como **Luigi, Wario, Yoshi, Bowser, Shy Guy, Paratroopa, Peach, Donkey Kong...** Una gran cantidad de tenistas de muy distintas características (los habrá **más rápidos, más altos o más fuertes)** que además aumentará a medida que vayamos ganando campeonatos. En cuanto a modos de juego, también compartirá con la versión N64 la posibilidad de jugar partiditos normales en los tipos básicos de cancha **(moqueta, hierba, tierra batida...)**, el modo **competición de anillos** (donde queda claro quién es un verdadero maestro) y el de **ítems (un desmadre de pieles de plátano y caparazones teledirigidos).** Como también era de esperar, todo esto lo podrás jugar tú solito o compartir voleas y gritos entre **dos, tres, o cuatro amigos a la vez.** Y hasta aquí los parecidos. Ahora vas a comprender por qué el cercano «Mario Power Tennis» se llamará "Power", y por qué será...

MARIO, EL TENISTA. Este señor debería presentarse a la olimpiada de Pekín 2008 en... todos los deportes. Ha demostrado ser un hacha en salto, carrera, golf, karts y tenis. ¡Y aún le queda por mostrarnos su béisbol en GC!

Un tenis muy especial

Y tanto, y tanto. La novedad más escandalosa y que más afectará al desarrollo de los partidos será la de **los golpes especiales.** Al comenzar el punto no podremos soltar ninguno porque **la raqueta aún no estará "cargada".** Será dando golpes a la bola como vaya absorbiendo energía. Así, **cuando la veamos brillar** como un solete, podremos por fin utilizar **un golpe especial ofensivo.** En el momento en que lo utilicemos, la acción se congelará y solo se moverá nuestro personaje, ocupando con su primer plano toda la pantalla. En tales condiciones veremos cómo, por ejemplo, **Donkey Kong se introduce en un barril DK y sale disparado de un cañonazo.** Nada más salir el mono-bala, la vista volverá a ser general y los demás tenistas podrán moverse. Eso sí, que se den prisa los contrarios en reaccionar porque la



¿Tienes el juego «Mario Sunshine»? Entonces reconocerás los soles y el "chapapote" de este minijuego en el que deberemos limpiar la pista haciendo 3 soles en raya.

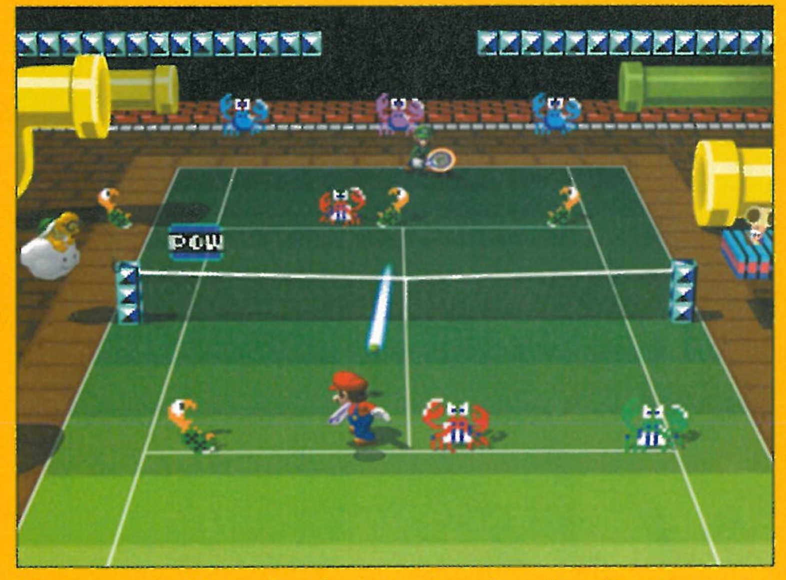


Además del control intuitivo que caracteriza la saga, se incluirán golpes especiales y la posibilidad de tirarse a por la bola. ¡Waluigi ya le va cogiendo el tranquillo, mira!



LOS ESPECIALES DE LA CASA

Como en todo deporte protagonizado por gente de Nintendo, tendremos algunos extras que darán más vidilla a los partidos. En este caso, unos golpes especiales defensivos que conseguirán salvar cualquier punto y... que nos partamos de risa. Valga como ejemplo la mano extensible que gastará Wario, una "tontería" de invento que llegará a cualquier sitio por muy lejos que esté la bola.



Gana torneos y tendrás premios extra como esta cancha oculta, en la que los enemigos del clásico «Mario Bros.» cruzan la pista. Evítalos o perderás el punto, fijo.



¿Creías que habías ganado el punto, Daisy? ¡Pues no, supergolpe al canto!



Los fantasmones de «Luigi's Mansion» también tendrán un minijuego propio.

¡Mario va revolucionar tu GC! Junto a sus colegas de Nintendo, nos ofrecerá un tenis muy vistoso, con golpes especiales ¡y decenas de locuelos minijuegos para varios jugadores!

bola que acaba de lanzar Donkey... ¡va envuelta en fuego y a la velocidad del sonido! Cada personaje tendrá sus golpes especiales exclusivos: **Mario saca un martillo gigante** y te deja una bola fogosa como la de DK, **Daisy empuña un floripondio** que hace que la bola coja efecto y suelte pétalos por el camino, el de Yoshi le permite pillar la bola a cualquier altura (cuidado con lanzarle globos a Yoshi, pues)... Y también existirán especiales ofensivos consistentes en soberbias **dejadas y globos,** pero todos tendrán algo en común: cuando los hagan, se producirá **una hermosa confusión visual.** Vamos, que estará difícil ver la bola. ¿Cómo se defiende uno de eso? Pues con mucha vista o... **un especial defensivo.** Para usarlos, la raqueta también deberá estar "cargada" y por muy lejos que se te escape la pelota, si pulsas el botón antes de que pegue el segundo bote, **tu personaje siempre llegará a tiempo para salvarla.** Sabiendo utilizar los especiales defensivos, cada punto podrá llegar a durar muchos minutos, sobre todo en los partidos a dobles con colegas inteligentes.

Los amigos del tenis

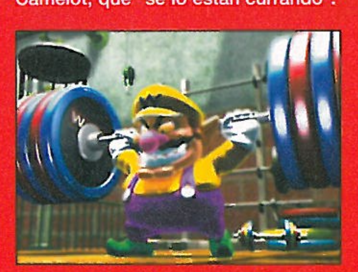
Para quienes gusten del tenis en todas las vertientes conocidas, que sepan que... todavía les quedan muchas por conocer. «Mario Power Tennis» **guardará decenas de sorpresitas para los más hábiles.** Te contamos sólo unas pocas.

UNA PELÍCULA SOLO PARA TU CUBE

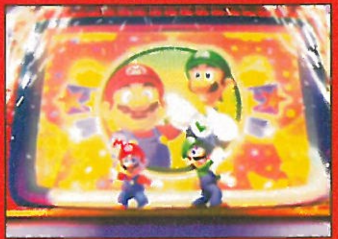
«MARIO POWER TENNIS» LUCIRÁ UNA INTRO DE ENORME CALIDAD Y DURACIÓN. La querrás ver una y otra vez porque... será un flipe. En ella, además de una calidad gráfica exquisita (conseguida usando los ordenadores más potentes: tu GC solo leerá del mini-DVD), se mostrará cómo Wario, Waluigi y Bowser entran de mala manera en el campeonato organizado por la princesa Peach. Demos gracias a los señores de Camelot, que "se lo están currando".



Todos los personajes mostrarán una genial expresividad, incluso Bowser.



Wario y Waluigi se entrenarán una barbaridad para ganar a Mario.



¡La fiesta de luces, colores y gorras con iniciales acaba de comenzar!



¿Qué hace un caimán "colorao" saltando por encima de la... ¡de la liana que hace de red!? Tranquilo, no hay que sorprenderse por estas cosas con «Mario Power Tennis».



Todos los modos de juego podrán ser disfrutadas en solitario o en compañía de hasta cuatro jugadores. De hecho, para pintar muros cuatro manos mejor que dos.



En este modo solo importa pasar la bola por los anillos... y ganar el punto, claro.



No, nada de una ración de guindillas en azufre, esto es el supergolpe de Bowser. Rociará la bola con su fogoso hálito y saldrá disparada hacia el campo contrario.

SI LAS COSAS SE PONEN SERIAS...

TAMBIÉN PODRÁS JUGAR AL TENIS EN PLAN MÁS NORMALITO. Llegado el momento en el que te ponga de los nervios tanto ítem, minijuego y supergolpes, podrás descansar de todo ello variando las opciones del juego. En todos los partidos podrás desactivar los golpes especiales para ganar puntos al estilo clásico. Y también tendrás campeonatos donde jugarás en canchas de tierra batida, césped, moqueta... y algunas canchas tendrán incluso una iluminación natural, mira.

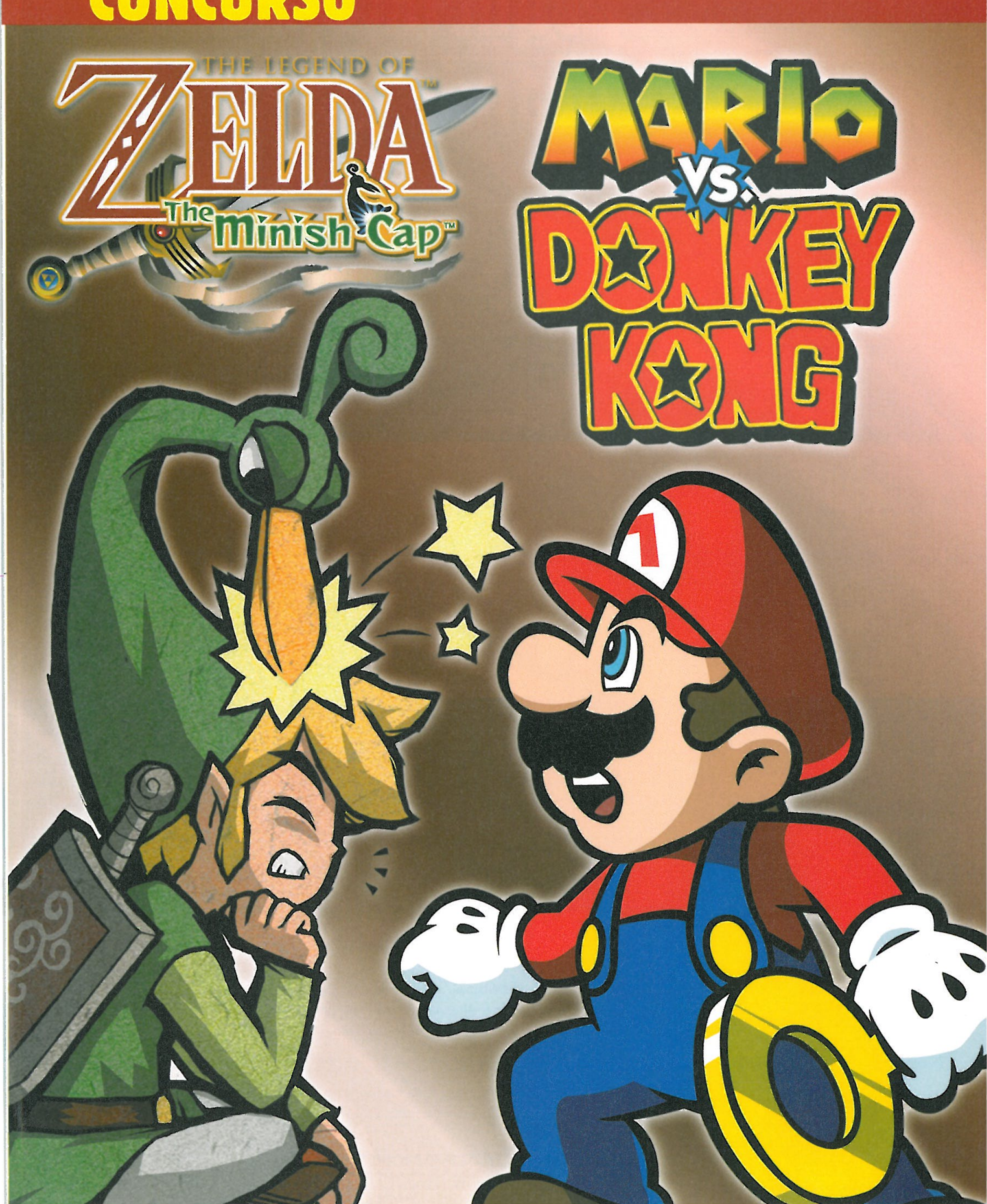
Si prefieres un tenis divertido, con golpes únicos y muchas sorpresas, aquí lo tienes. Pero si quieres un tenis serio, de física realista, también «Mario Tennis» es la mejor opción.

para que el resto aún lo sean. Desbloquearás **personajes ocultos,** como era de esperar, y también canchas. Pero **muy especialitas, las canchas** éstas. Una de ellas, la de Donkey Kong, lucirá unos cocodrilos (los reconocerás si has jugado algún «Donkey Kong Country» o «DK64») paseando por las cercanías de la red. Cuando les toque una pelota, irán a perseguirla y se engancharán a los tobillos del siguiente tenista que la toque. Con este sistema, Nintendo conseguirá partidos de alto standing, con tenistas calzando no ya zapatos de piel de cocodrilo sino ristras de cocodrilo enteros. También habrá que tener en cuenta **los minijuegos,** claro. En Camelot hay gente con mucha imaginación, y nada les impide crear un minijuego en el que debas **meter a los fantasmas de «Luigi's Mansion» en sus cuadros a base de pelotazos.** Ni **colorear el careto de Mario, Luigi o la familia Bowser** dibujado en un muro a base de pelotas de pintura. Y tampoco se cortan si les apetece hacer un juego que **más parecerá de la saga «Mario Party» que de tenis.** En él, cuatro jugadores lucharán por mandar el máximo número de pelotas hacia las fauces de sus respectivos Chain Chomps, siempre que los Chomps no se enfaden y se pongan a perseguirles. En fin, que si te gusta jugar al tenis, en este mini-DVD encontrarás **todo lo que siempre soñaste, e incluso lo que nunca llegaste a imaginar.**



Nintendo
GAMING 24:7.
Pequeño
¡qué grande eres!
THE LEGEND OF
ZELDA
The Minish Cap
Link ha entrado en el diminuto mundo de los Minish y lo ha hecho a lo grande. Acompáñale en esta aventura inédita por sus mazmorras y combate el mal antes de que se apodere de este pequeño gran mundo. ¡Házte con él !
Y si todavía no tienes tu Game Boy Advance SP, consigue el pack de coleccionista Zelda Edición Limitada a un precio increíble, que incluye el juego más una Game Boy Advance SP, única en color oro, con la marca Triforce de la Saga Zelda.
129,99 €*
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
GAME BOY ADVANCE
* P.V.P. Recomendado. Oferta Promocional

CONCURSO



¡ENRÓLLATE CON LA PORTÁTIL!

Flipa con las últimas aventuras de Mario y Link en tu GBA.

5 Super Paks
Zelda edición limitada
con: Minish Cap + Game Boy SP personalizada + camiseta y gorra exclusivos

5 Super Paks
Mario vs Donkey
con Game Boy SP personalizada + Mario vs Donkey

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: gbnt + tus datos personales**

Ejemplo: gbnt francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de enero de 2005.

Nintendo®
GAMING 24:7™





OK Nintendo Acción

EXCLUSIVO GAMECUBE

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: RETRO STUDIOS
- Tipo de juego: AVENTURA 3D
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO

- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Equipo: 11 ARMAS, 3 TRAJES Y 4 VISORES
- Escenarios: 9 ZONAS
- Extra: SÓLO COMPATIBLE CON TELEVISIONES DE 60 HZ

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Samus vuelve a conquistarnos

METROID PRIME ECHOES

Ya está aquí el juego que todo el mundo esperaba. La aventura elevada a la máxima potencia. Vuelve Metroid.

Vuelve Samus Aran. La intrépida cazarrecompensas galáctica, valiente, arriesgada, e incluso guapa, llama a la puerta de tu GameCube para protagonizar una nueva aventura. **Su última misión le ha llevado a un desconocido planeta llamado Éter,** donde sólo ha encontrado destrucción y muerte. La investigación era bastante rutinaria hasta que aparecieron unos agujeros negros en el planeta...

Luz contra Oscuridad

Samus no tardó demasiado en encontrar la causa de estos fenómenos tan extraños. Según el último superviviente de una raza local llamada Luminarios, **el planeta fue alcanzado por un gran meteorito** que liberó grandes cantidades de energía en la explosión. Esto creó ruptura espacio-temporal que hizo que **Eter se desdoblara en dos mundos: luz y sombra.** Más allá de las teorías científicas, las cosas están así. **Los Oscuros, pobladores de las sombras, iniciaron una gran ofensiva para apoderarse de toda la energía** del planeta, y a estas alturas la verdad es que casi lo han conseguido. La extraña heroína recién llegada es la única esperanza para los pacíficos Luminarios, que están a punto de rendirse.

Y ahora todo está en nuestras manos. Tu misión: ayudar a Samus a desnivelar la balanza a favor de la luz viajando constantemente entre los dos mundos. ¿Qué tienes que hacer? Bueno, «Metroid Prime Echoes» no es un juego que se pueda encasillar fácilmente. Tendrás que disparar, ▶

¡MULTISAMUS!

Una de las grandes novedades de esta segunda entrega para GameCube es un modo multijugador en el que pueden enfrentarse hasta cuatro jugones. Podemos competir en un típico "Deathmatch" o recoger la mayor cantidad de monedas posible en un escenario. Un detalle que los aficionados echaban en falta.





En esta segunda entrega de «Metroid» la exploración continúa siendo clave para avanzar. Eso sí, los escenarios, como el resto del juego, han dado un estirón gráfico.



Por si alguien los echaba de menos, en «Metroid Prime 2 Echoes» volveremos a tener unas palabritas con los piratas espaciales. ¿Eh, recordáis mi brazo derecho?



Al entrar en una nueva zona veremos el lugar desde distintas perspectivas.

DESLUMBRANTE No podréis dejar de admirar el tremendo nivel gráfico durante toda la aventura. Diseños, texturas, luces, efectos... Todo supera a la primera entrega.





El sistema de combate sigue siendo intuitivo. Sólo tenemos que localizar al enemigo dejando pulsado un botón y ya no le perderemos de vista nunca (ni él a nosotros).



Encontrar el mapa de la región es vital para movernos con soltura y sin perderse



Cada nuevo lugar de Eter está sumido en el caos, y sólo hay enemigos alrededor.

ESCANEA PARA SABER

Toda la información del juego la tendremos que obtener nosotros mismos analizando el entorno con el escáner.



Es importante escanear los diferentes tipos de enemigos...



...porque luego podemos ver sus variadas características.



En la misma base de datos están también los artefactos.



Algunos objetos contienen información muy importante.



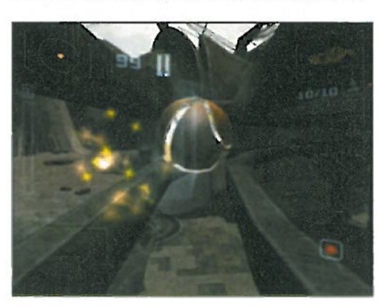


Encontraremos documentos gráficos que irán desvelando lo que ocurre en Éter.

A MEDIA LUZ Samus Aran tendrá que moverse constantemente entre la dimensión de la luz y la dimensión oscura. Eso dará al juego un toque de originalidad total.



Para las hordas de enemigos pequeños basta con una buena ráfaga de disparos.



La morfosfera nos permite colarnos por lugares estrechos, y tiene armas propias.



El traje de Samus es más potente que nunca. Tiene nuevos visores y permite utilizar un arsenal que ningún enemigo podrá resistir. ¡¡Ya estamos deseando "probárnoslo"!!

▶ claro, pero seguro que **pasarás mucho más tiempo examinando objetos que apretando el gatillo.** Y es que esto en realidad no es un arcade, por eso **la investigación es el objetivo principal del juego.** También tienes **partes de pura habilidad con el mando** (convertidos normalmente en Morfosfera, esa bola en la que se transforma Samus), y siempre tendrás que **utilizar la cabeza para seguir avanzando.** Conjuntar estos elementos no es fácil pero Metroid sabe hacerlo muy bien.

El traje lo es todo

Un buen traje hace mucho, y Samus tiene el mejor del planeta. Es, sin duda, el elemento conductor del juego, pues nos permite utilizar todas las habilidades que Samus necesita para avanzar. El caso es que para esta aventura ha sido mejorado. Pero no sólo su traje, además contamos con **armas a estrenar, como el rayo de Luz y el rayo Oscuro,** que permitirán enfrentarnos a los enemigos de cada dimensión del planeta con cierta ventaja. Los visores también incorporan novedades y diferentes modelos, y no dejéis de fijaros en las habilidades de la Morfosfera. ¡¡Hay mucho por conocer en el nuevo Metroid!!

Técnica avasalladora

A la vista de las pantallas resulta evidente, pero es nuestro deber contaros cosas tan obvias como que **«Metroid Prime Echoes» es un espectáculo gráfico.** No veréis una textura mal trabajada, ni un objeto que nos haga intuir su origen poligonal. Sólo podréis babear ante el desfile de efectos gráficos y buen hacer que se despliega ante nosotros desde la primera partida. Y tampoco descuida el oído: ritmos electrónicos que encajan perfectamente en este universo futurista y **efectos contundentes para los combates.** Técnicamente impecable.

Como gran novedad, «Metroid Prime 2 Echoes» incorpora un **modo multijugador para hasta cuatro jugadores.** Podemos competir a tiro limpio o pelearnos por recoger monedas. No es una parte básica del juego, pero funciona de maravilla, y abre posibilidades multijugador a un título eminentemente para un jugador.

Poco más os podemos contar (por cuestiones de espacio, porque juego hay para rato), pero esperamos que haya quedado claro que **esta segunda parte eleva el nivel de su antecesor,** e incorpora novedades importantes que lo convierten en el juego más bestial de este año.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 99
▲ Increíble detalle gráfico mires donde mires. Constantes y espectaculares efectos.
▼ ¿Eh?¿Malo?¿Qué hay de malo en estos gráficos?

SONIDO 96
▲ La banda sonora futurista se adapta perfectamente a la acción. Efectos contundentes.
▼ Las voces escasean. Que no aguantes ritmos electrónicos.

JUGABILIDAD 98
▲ La filosofía de exploración + acción continúa siendo toda una experiencia.
▼ El control requiere usar todo el mando. Al principio lía.

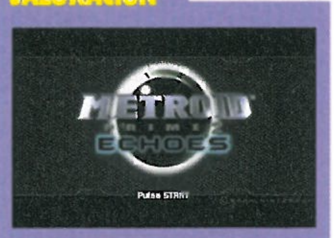
DURACIÓN 99
▲ Incontables secretos en una larga aventura. Y modo multijugador por si acaso.
▼ Que no, que no...

TOTAL 99

▲ Desde el **apabullante apartado técnico** hasta la meditada jugabilidad. Que se le vea la cara a Samus.

▼ El **control requiere bastante práctica.**

VALORACIÓN



OTRA OBRA DE ARTE

La facilidad que tiene Nintendo para llevar a cabo juegos prácticamente perfectos no deja de sorprendernos. El apartado técnico ya lo tenían definido desde la entrega anterior, pero han sabido incorporar una nueva historia llena de sorpresas, y novedades jugables muy acertadas. Para cualquier jugador de provecho esto no es un juego, es otro regalo divino.

EL RANKING

1. Metroid Prime Echoes
1. Metroid Prime

Ha perdido el factor sorpresa con el que contaba su antecesor, pero incorpora un modo multijugador y varias novedades jugables. La verdad es que no podemos decidirnos por uno, hay que jugar los dos.

OK Nintendo Acción

¡Toda una ciudad para competir!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Si lo tuyo es el tuning y la velocidad, prepárate para vivir la aventura más excitante al mando de tu coche.



FICHA TÉCNICA

- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollador: **EA GAMES**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN INGLÉS (TEXTO Y VOCES)**

- Tarjeta de memoria: **7 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Datos: **32 COCHES**
- Modos: **7 + MULTIJUGADOR**
- Zonas: **5 DISTRITOS**

- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Para esta segunda parte del exitoso «Need For Speed» "tunero", EA ha apostado por modificar el estilo de juego y crear un **título completamente nuevo y mucho más grande que el original.** El cambio tiene muy buena pinta, y además de animarnos a tunear el coche y correr, nos invitará a disfrutar de toda **una aventura al volante.**

Orientación vía satélite

La aventura consiste en **conducir libremente por una enorme ciudad** mientras buscamos retos en los que poner a prueba nuestra pericia. Desafíos en plan **carreras urbanas, pruebas de aceleración, derrape** o, y esto se estreno en esta edición, persecuciones y calle x, con circuitos extremos y pilotaje agresivo.

Según vamos ganando carreras, acumulamos **puntos de reputación** y dinerito que invertir en los múltiples **talleres y tiendas** repartidos por la ciudad. Son los lugares donde poner el coche a tono por dentro y por fuera, el "paraíso" de los tuneros, con una galería de piezas que permite millones de posibilidades de tuning.

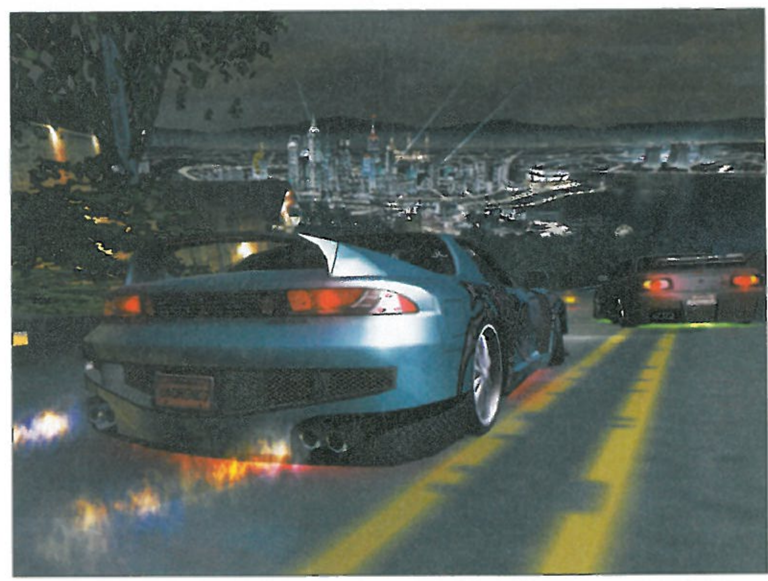
Para localizar todos estos objetivos contamos con un **mapa de la zona, un útil sistema GPS** que nos lleva de la mano al lugar de destino, y además **recibimos mensajes SMS** en los que se nos dan consejos y nos proponen competiciones (eso sí, todo en inglés, una lástima, la verdad).

Ese precisamente el único pero del juego. Lo demás es casi perfecto. **Conducción realista,** coches hechos con un detalle increíble, un trabajo excelente en el sistema de tuning...

UN CONCESIONARIO DE ENSUEÑO

Incluye más de 30 coches. Al principio no hay demasiadas opciones (un Corsa, el Focus, un Toyota), pero después se abren nuevos modelos, todos con un nivel de realismo por las nubes, que nos permiten modernizar la flota y tunear hasta cansarnos. Sí, a nosotros nos encanta conducir.

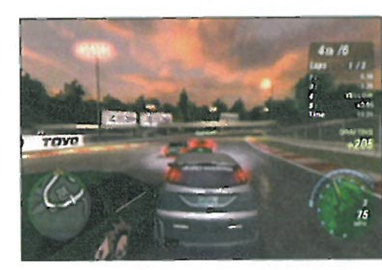




La ciudad de «NFSU2» se compone de cinco distritos que se irán abriendo a medida que vayamos ganando carreras. El aspecto común a todos es su ¡espectacularidad!



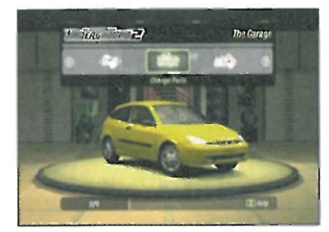
La conducción es más realista que en la primera parte, aunque también arcade.



Hay tensión y muchos choques, pero veréis que las carrocerías no se abollan.

"FLIPING" CON EL TUNING

Neón, alerones, cristales tintados y mil elementos decorativos más para que conviertas tu coche en una nave espacial con ruedas...



De inicio no hay mucho dinero para invertir en opciones...



...pero poco a poco iremos desbloqueando más piezas.



Las persecuciones y la calle X (carreras en circuitos especiales) son las novedades en competición, y se unen a las carreras urbanas, las pruebas de aceleración, derrape...

TUNING SIN LÍMITE **Esta edición se acerca mucho más al espíritu de películas como 'A todo gas'. Junto al trabajado sistema de tuning se añade el aliciente de movernos por una enorme ciudad en la que buscarnos la vida. Una flipante aventura al volante.**



Aunque las carreras siempre se desarrollan de noche, se ha incluido un sistema de clima aleatorio. ¡La que va a caer!



Si el juego ya es espectacular, las repeticiones se llevan la palma. Podemos ver la carrera casi desde cualquier ángulo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95

▲ Los coches tienen un aspecto formidable, y la ciudad es sólida y brillante.

▼ Hubiera molado que los coches se deformaran.

SONIDO 90

▲ Música cañera y efectos que invitan a pisar el acelerador.

▼ Las voces en inglés no tienen perdón. ¿Y el doblaje?

JUGABILIDAD 90

▲ Un sencillo y directo estilo arcade y mogollón de extras por desbloquear. ¡Genial!

▼ Textos y voces en inglés perjudican notablemente. No es lo mismo jugar así.

DURACIÓN 95

▲ El modo "historia" es bastante largo y hay que jugar mucho para desbloquearlo todo.

▼ A veces da la impresión de que se avanza muy despacio.

TOTAL 93

▲ La aventura de buscarse la vida en la ciudad. **Un paraíso para "tuneros".**

▼ Los dichosos **textos en inglés** son un gran fallo.

VALORACIÓN



LA CIUDAD ES TUYA

Alabamos que EA no se haya conformado con hacer una ampliación de la primera parte, sino que haya creado un juego innovador y muy divertido. La idea de movernos por la ciudad a nuestras anchas es genial, y como es norma de la casa se "respira realismo" en el tuning, pero podían haber traducido los textos, hombre, que no permiten disfrutar lo mismo del juego.

EL RANKING

1. NFS Underground 2
2. NFS Underground
3. R: Racing

«NFSU2» es lo más completo en juegos de coches que hay para tu CUBE. Si no has jugado aún con la primera entrega, te lo recomendamos. Y si quieres algo diferente, «R: Racing».

EXCLUSIVO GAMECUBE

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA/RPG**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ (IMPRESCINDIBLE JUGAR CON LA GAME BOY EN LOS MODOS MULTIJUGADOR)**
- Número de jugadores: **1-4**

- Niveles: **8 ZONAS**
- Extras: **8 MINIJUEGOS (GBA); INCLUYE CABLE CONEXIÓN GC-GBA**
- Modos de juego: **AVENTURA Y MODO BATALLA**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA A LA VENTA**

La mejor aventura multiplicada por cuatro

ZELDA FOUR SWORDS

La conexión CUBE-GBA recibe el pleno apoyo del rey del RPG. ¡Tenemos un nuevo, original y divertidísimo Zelda!

Tenemos nueva aventura de Link, chavales! El tío llega a lo bestia, por cuartetos y a través de una **aventura RPG en 2D de las que emocionan.** Esta vez se ha buscado lío él solito. Un día se le ocurrió sacar la Espada Cuádruple de su pedestal y claro, liberó a Vaati. Pero bueno, por lo menos dispone de la ayuda de otros tres como él para rescatar a Zelda y a otras seis doncellas.

¡Al rescate, compañeros!

Sí, nada de “el héroe de Hyrule”. Aquí **los cuatro Link son igual de protagonistas** durante las ocho zonas de las que consta el juego. En algunas debes **explorar campos, montañas y pueblos...** pero otras son **genuinas mazmorras, llenas de puzzles y con su malo final.** Aunque, estés donde estés y como en todo Zelda, es importante hablar con todo el que te encuentres. Incluso dentro de las mazmorras podrás **charlar con “gente”** como fantasmas, dekus o adivinos que te dan sabios consejos, además de encomendarte algunas **misiones secundarias.** Pero para llegar hasta los charlatanes estos hace falta poder sortear los **muchos y variados peligros** que te aguardan por el camino. Para ello cuentas, de primeras, con tu espadita y las capacidades de coger objetos y dar rápidas volteretas. Aunque luego, como todo buen “zeldero” sabe, **las habilidades se amplían con los ítems,** claro. Hay que encontrar un montón, algunos ya los conocerás: **el arco, el bumerán, la lámpara...** y hay otros menos típicos como la ▶

ANILLOS DE PODER

Algunos cofres contienen anillos que se equipan en el jugador que lo haya cogido. Hay dos tipos: uno rojo, que te dota de una fuerza brutal y sirve para despejar el camino de árboles y otras tonterías; y otro azul, que hace que, cuando un enemigo te sacuda, recibas solo la mitad de daño. ¡Y solo hay uno por fase! ¡A por él... sin pelearse!





Desde el principio, la cooperación de los cuatro Link es el factor principal. ¡Todos en línea y a empujar sin rechistar, que hay que poner la piedra en el río para pasar!



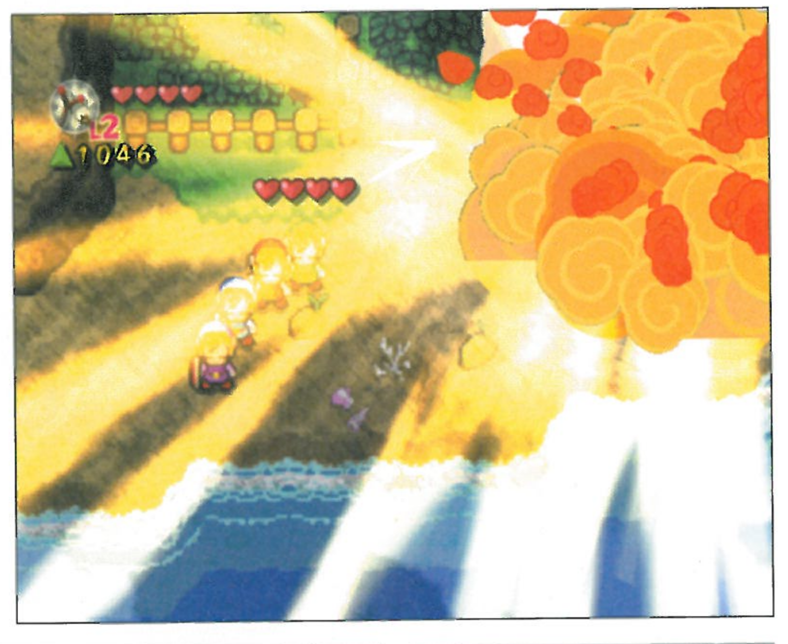
En algunos momentos del juego es importante ser generoso con los demás y dejarles coger corazones o cofres. Por aquello de que no te echen de la habitación.



El juego tiene ocho niveles con tres fases cada uno localizados en un mismo mapa.

CALMA TU ANSIEDAD

Mientras esperamos el próximo y ambicioso Zelda de GC, este juego te hará pasar difíciles retos de la forma más divertida: ¡con colegas!



MINIJUEGOS DE TINGLE

Si jugáis varios, en cada nivel aparecerá la torre de Tingle. Dentro de ella puedes jugar a ocho minijuegos diferentes.



Unos requieren colaboración, para darle a la bola a tiempo...



...pero otros son competición pura y dura. ¡Corre, mi Epona!



También puedes fastidiar a los demás rebuscando en la arena.



Buscar gallinas mola, pero casi mejor... ¡quitársela a otro!



Muchas de las cosas que haces en tu GBA, como tirar de palancas, repercuten en algo de fuera o en otra parte del nivel. No te dejes ningún sitio sin mirar porque... ¡a saber!



Las bombas gigantes molan, pero no si te las tiran a ti... ¡corre, entra en tu GBA!



Algunos escenarios son clavados a los de «A Link To The Past». ¡Qué recuerdos!

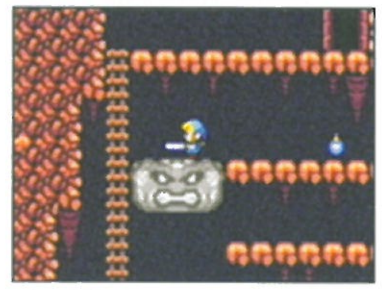




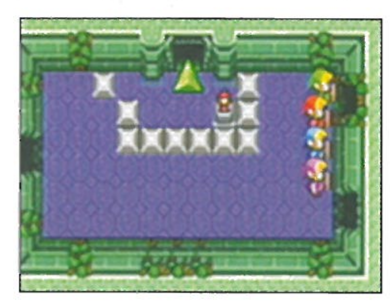
Aunque juegues solo puedes coger varios ítems: selecciona otro Link y... hala, pilla.

FALSAS APARIENCIAS

Aunque gráficamente recuerda a «Zelda: A Link to the Past», ofrece unos efectos visuales y una calidad técnica que te dejan pegado a la tele.



Sin la ayuda (y el peso) de tus colegas no podrás llegar a la plataforma de debajo.



Algunos puzzles son para volverse loco, y más si lo aderezas con algún laberintillo.



Hablar con la gente es un factor muy importante del juego. Aparte de darte objetos, te cuentan historietas muy interesantes con pistas ocultas... en la pantalla de tu GBA, sí.

pluma, para saltar, o **el bastón** que permite crear bloques. Además, a todos ellos **se les puede duplicar el poder.** Lo llevas ante un hada, de esas que hay escondidas por ahí, y... ¡no veas qué pedazo de bombas puedes tirar! Pero, además de los ítems que dan habilidades, hay muchas más cositas para rebuscar: llaves para abrir puertas, corazones, anillos e incluso **orbes que abren portales al mundo oscuro.** ¿Un mundo oscuro? SÍ, **una dimensión paralela que sólo aparece en la pantalla de GBA**. Cuélate en el mundo oscuro y, mientras mueves a tu Link en GBA para cascar bichos o coger algo, fíjate en la pantalla de la tele. ¡Apareces en forma de sombra! La cosa no sirve solo para fliparse, también **se usa para darle más complicación a algunos de los puzzles** del juego. Ya lo comprobarás, ya. Aparte del mundo oscuro, también **apareces en tu GBA cuanto te metes en casas, cuevas, pasadizos...** Y normalmente, ¡por ahí andan los cofres con rupias, chaval! Por cierto, la recolecta de rupias (la moneda de la saga Zelda) tiene una finalidad diferente a la de siempre. Para restablecer el poder total de la espada y así acabar con las barreras que obstruyen la salida de la fase, tienes que recolectar más de dos mil rupias. Tú solo o entre los dos, los tres o los cuatro colegas que tengáis una GBA en las manos.

¿Solo o acompañado?

El juego **está pensado para jugarlo entre cuatro, llevando cada uno un Link,** aunque la verdad es que está muy bien adaptado para uno solo. Cada opción tiene sus ventajas e inconvenientes. Está claro que **siendo cuatro es más divertido y fácil** a la hora de resolver puzzles, porque cuatro cerebros piensan más que uno solo. Pero si tus amigos son de los que van a su bola y andan fastidiando todo el rato, mejor va a ser que juegues solo. Es preferible que sea más complicado a que te desesperes. Además, así **algunos jefes finales resultan más sencillos de derrotar. Y también, si juegas solo, puedes usar el mando de GC.** Pero vamos,que si te hartas de tus colegas, tampoco pasa nada: os ponéis en el **modo batalla** y os dedicáis a lincharos **hasta que solo quede un Link.** Y también están los 8 minijuegos de Tingle, que aparecen en el modo aventura y que además dan vidillas extra para todos. Si es que lo tiene todo: habilidad, puzzles, cooperación, peleas.... y **mucho originalidad.** ¡Todo un lujo de juego!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
- ▲ Tiene muy buenos efectos. El cambio de la TV a la GBA es imperceptible y... ¡muy molón!
- ▼ Pero, ver gráficos de GBA en un juego de GameCube...

SONIDO 97
- ▲ Melodías que siguen la buena línea de todos los Zeldas.
- ▼ Algunos efectos pueden... ser molestos... al repetirse cons... ¡¡¡haced callar a esa gallina!!!

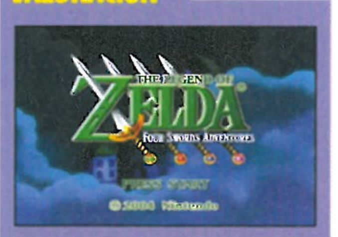
JUGABILIDAD 98
- ▲ Puzzles, laberintos, saltos... ¡muy divertido, muy Zelda!
- ▼ A los que no han jugado a otros Zeldas, les resultarán más difíciles los puzzles.

DURACIÓN 96
- ▲ 24 fases que se las traen, modo batalla y 8 minijuegos.
- ▼ Sin colegas con GBA se pierden dos modos de juego.

TOTAL 96

- ▲ Jugar **cuatro a la vez, cooperando** y resolviendo puzzles. ¡Es divertidísimo!
- ▼ **Solito no es tan divertido,** pero si no tienes suficientes GBA, o cables, o paciencia...

VALORACIÓN



ORIGINAL, DIVERTIDO Y AMISTOSO

Estamos ante un Zelda, sí, pero original a más no poder. Tiene muchas batallas y recorridos la mar de entretenidos, pero todo es mucho más divertido con cuatro amigos y sus GBA. Descubres tu límite de paciencia, lo generosos o "buitres" que pueden llegar a ser algunos... y también te das cuenta de la obra maestra que se ha marcado Nintendo. ¡Una joya!

EL RANKING

1. Four Swords
2. FF Crystal Chronicles
3. Tales of Symphonia

Zelda está el primero por ser el más original de los tres. Rompe con todo usando la conexión GC-GBA al límite, continuamente, y garantiza horas de una diversión de calidad, en compañía.

5'

4'

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA GAMES**
- Tipo de juego: **AVENTURAS Y COMUNICACIÓN**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO**

- Tarj. de memoria: **107 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Trabajos: **3 NIVELES**
- Escenarios: **9 BARRIOS**
- Extras: **BANDA SONORA DEL GRUPO BLACK EYED PEAS**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA A LA VENTA**



OK Nintendo Acción

LOS URBZ
SIMS EN LA CIUDAD

Los nuevos Sims molan mazo, o por lo menos de eso va el juego: de ser el tío más enrollado y famoso de la ciudad.

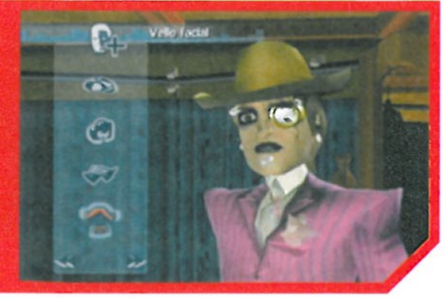
Quién no conoce algún juego de los Sims? Si has contestado yo, no te preocupes porque este es muy diferente a los anteriores. Eso de hacerte una casita y vivir en ella ahora es algo secundario, y **ser el más conocido de la ciudad, lo más importante.** Y excitante, sobre todo partiendo de una base tan realista.

¡Partimos de cero, chaval!

En ambos sentidos. De primeras, «Los Urbz» **se olvida del estilo "simulador de vida"** propio de la saga (aunque mantiene el sistema de control), y **propone una aventura,** un género mucho más consolero. Y en el otro sentido, comienzas la historia **en un piso cutre y siendo un Don Nadie.** Como el dinero no crece en los árboles, no te queda otro remedio que llevar el diamante-puntero sobre tu sim, y hacerle llegar al barrio que hayas elegido para... empezar a **darte a conocer.** Luego todo viene rodado. Si te llevas bien con la gente de tu barrio, **tu reputación mejora,** te enseñan nuevas formas de saludar, hablar... ¡e incluso de ligar! Y también te ayudan a encontrar trabajillos y ganar pelas (simeones). Dinero que **debes invertir, sobre todo, en ropa, tatuajes y complementos.** Es lo que permite que darse una vuelta por el barrio chungo no suponga una pérdida de prestigio... siempre que te hayas acordado de ponerte **una "chupa" molona, piercings en la "tocha" y tatuajes varios.** Divertido, ¿no? Pues para colmo, el juego luce **calidad técnica y deja pegado al mando** hasta conseguirlo... todo. Sin duda, es el Sims más molón de GC.

DISEÑA TU MODA

Si te gusta crear moda o estás hasta las narices de que te digan cómo vestirte, no te preocupes porque, cuando tengas mucha ropa, puedes mezclarla a tu antojo y... ponerte un monóculo, sombrero, e ir con la cara pintada de negro, por ejemplo. Una gran variedad de vestuario con el que te divertirás de lo lindo.





Eh, fíjate en esos dos. Cuando estrechamos relaciones con los demás, podremos llegar a ser algo más que amigos.



Contra el aburrimiento nada mejor que irnos de juerga y echarnos unos bailes, ya sea en la pista o en una máquina.



Para ganarte una reputación, primero mira el estilo de la gente del barrio y luego ve a la tienda a comprarte ropa.



Los bailes callejeros son flipantes. Lo que más mola es cuando se te une el personal y todos se ponen a bailar a la vez.

COMPAÑERO DE MI VIDA

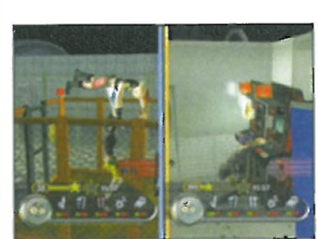
En el modo dos jugadores cada uno va a su bola sólo que se comparte pantalla. Podremos hacer exactamente lo mismo que cuando jugamos solos.



¿Quién se hará famoso? Vuestra habilidad social lo decidirá.

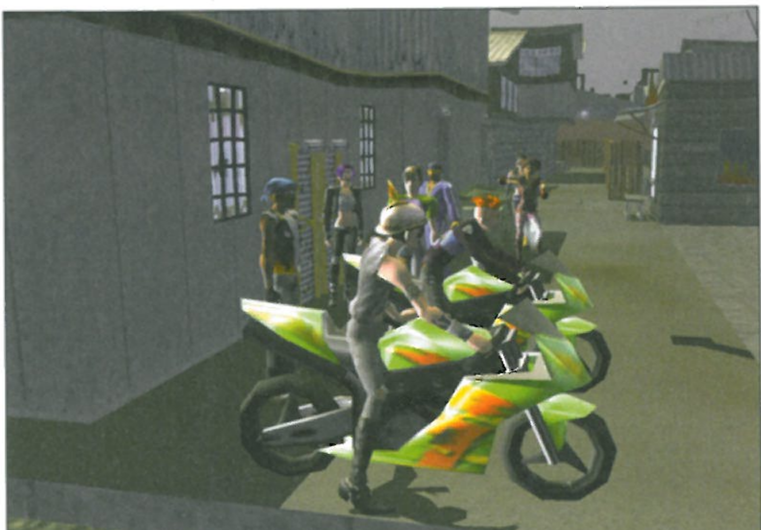


Mientras unos curran, otros toman el sol. ¡Qué injusta es la vida!



Cada uno se lo pasa bien a su manera: luchando o jugando.





Cada uno de los 9 barrios tiene su tribu urbana. El objetivo es ser popular en todas ellas. Por ejemplo, con los moteros nada como desvivirte por tu moto y escuchar rock.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
▲ Muy buenos movimientos de los personajes. Realismo en todos los aspectos.

▼ En el modo dos jugadores se pierde detalle.

SONIDO 96
▲ Buena música de Black Eyed Peas. Los efectos dan buen ambiente a los sucesos.

▼ La banda sonora de cada barrio se repite demasiado.

JUGABILIDAD 88
▲ La de cosas que haces con tu sim. ¡Libertad total!

▼ Los tiempos de carga son demasiado largos. Hacerse al control del juego lleva tiempo.

DURACIÓN 96
▲ Para llegar a ser el más guay hay que jugar mucho, mucho.

▼ Si subirte la reputación no se te da bien, olvídate de llegar a ver todo lo que pasa.

TOTAL 92

▲ **Libertad total.** Un **gran nivel de realismo.**

▼ Ir de un barrio a otro resulta **pesado: esperar, vestirse...**

VALORACIÓN



DIVERTIDO, REALISTA Y MÁS CONSOLERO

Si le quitamos los tiempos de espera y la pérdida de detalle en el modo dos jugadores, hablamos de un juego genial, en el que puedes hacer lo que quieras, cuando y donde te apetezca. Un juegazo que gustará tanto a los que disfrutaron de las anteriores entregas como a los aventureros. Una nueva visión de los Sims, muchísimo más consolera.

EL RANKING

1. Animal Crossing
2. Los Urbz
3. Los Sim toman la calle

Jugar a tiempo real es algo llamativo que los Sims aún no han conseguido. Les ha faltado ese toque para relegar al inimitable «Animal Crossing», que sí sabe de tiempo real.

Combate por turnos en la Tierra Media

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD

OK Nintendo Acción

Vuelve 'El Señor de los Anillos' de la mano de una nueva y original aventura aderezada con tintes de rol.

EL PODER DEL LADO OSCURO

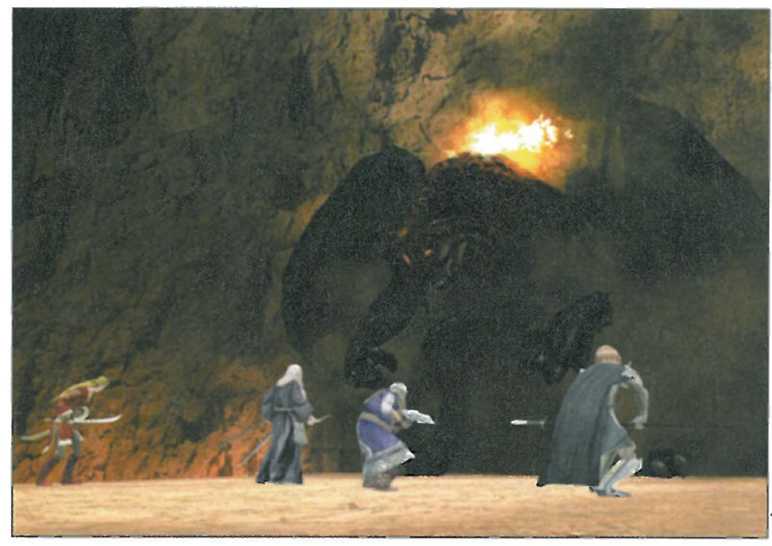
EL "MODO MALVADO" PONE A LOS ORCOS A TU SERVICIO. Cada vez que superamos una zona del mapeado tenemos la opción de jugar al "modo malvado", en el que debemos vencer una serie de combates en los que manejamos a los aliados del mal .Si ganamos, recibiremos suculentos premios.



El punto de vista cambia en estas batallas. ¡Ahora somos los orcos!



Este modo nos mete en la piel de seres tan fieros como los trolls.



Uno de los momentos más espectaculares del juego será la lucha contra el Balrog, pero tranquilos, que no estaremos solos, Gandalf estará ahí para ayudarnos.



Sí, es rol por menús del de toda la vida. Eliges atacar, usar algo, huir... ya sabes.



Localizaciones, enemigos y protagonistas recrean la Tierra Media a la perfección.

Después de toda la acción que nos trajo «El Retorno del Rey», Electronic Arts vuelve a la carga con este nuevo título basado en las pelis de 'El Señor de..'. Pero lo hace de una forma muy novedosa, ya que no debemos controlar a Frodo, Gandalf y compañía sino a **un grupo de héroes que viven una aventura paralela a la original.**

Hombres, elfos, enanos...

Nos vamos a convertir en **Berethor, un guerrero de Gondor** al que se le ha encomendado la búsqueda de Boromir, que se encuentra asistiendo al Concilio de Elrond. La misión se complica cuando Berethor es atacado por dos Nazgul y sólo consigue vencer gracias a la ayuda de una elfa. Con estos dos personajes comenzamos el viaje, pero pronto se nos unen un montaraz que recuerda mucho a **Aragorn** y un enano que bien podría ser el primo de **Gimli.** Así emprendemos **una aventura de estructura lineal** en la que debemos cumplir misiones tales como reunir una serie de piedras élficas o vencer a un determinado número de trolls. La parte más rolera del juego la encontramos en **los completos menús y en los espectaculares combates por turnos,** que nos permiten subir de nivel, aprender nuevas magias y habilidades, y mejorar nuestro equipamiento inicial.

Un detalle interesante del juego es la interrelación con la Compañía del Anillo, ya que **Gandalf se comunica continuamente con nosotros** para darnos consejos e información sobre la Tierra Media mientras disfrutamos con **imágenes de las tres películas.** Además, visitamos lugares por los que recientemente han pasado los héroes e incluso combatimos al lado de algunos de ellos. Si a todo esto le añadimos unos escenarios muy elaborados, una **magias vistosas y la banda sonora de las pelis,** el resultado es un juego... de cine: muy atractivo, emocionante y jugable.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA GAMES**
- Tipo de juego: **AVENTURA/ROL**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Jugadores: **1**
- Tarj. de memoria: **10 BLOQUES**
- Modos: **NORMAL Y MALVADO**
- Datos: **6 PERSONAJES**
- Precio: **56,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
Escenarios muy trabajados y combates muy espectaculares.

SONIDO 92
La banda sonora de las pelis y voces en perfecto castellano.

JUGABILIDAD 91
Planteamiento original, pero si no te van las luchas por turnos...

DURACIÓN 93
La longitud del juego hace honor a las pelis y el libro. Muy largo.

TOTAL 92



▲ El Señor de los Anillos desde **otro punto de vista.**

▼ El aspecto rolero engaña un poco, es **una aventura.**

VALORACIÓN

A pesar de tener un argumento poco elaborado, «La Tercera Edad» es absorbente y muy espectacular. Apasionará a los fans de la saga de Tolkien.



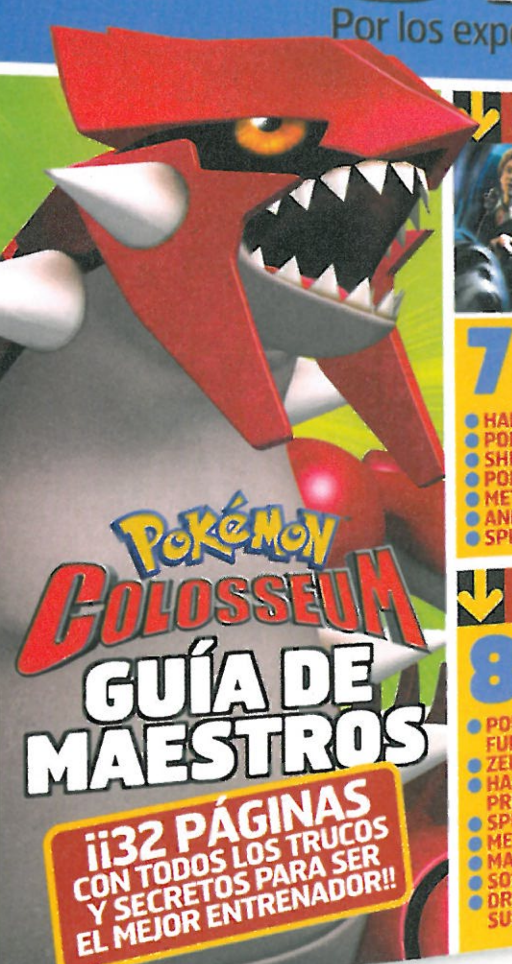
PRESENTA



LIBRO DE GUÍAS Y SOLUCIONES

PARA GAMECUBE Y GB ADVANCE







Nintendo Acción presenta
GUIAS COMPLETAS
Y SOLUCIONES PARA
GAMECUBE Y GB ADVANCE
148 páginas con:

- 7 guías completas para los últimos juegazos de Nintendo GameCube:
  Pokémon Colosseum
  Harry Potter y el Prisionero de Azkaban
  Pokémon Channel
  Shrek 2
  Metal Gear Solid
  Animal Crossing
  Splinter Cell 2
- 8 guías completas para los mejores juegos de Game Boy Advance:
  Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja
  Zelda: The Minish Cap
  Harry Potter 3
  Spider-Man 2
  Metroid Zero Mission
  Mario vs Donkey Kong
  Sonic 3
  Dragon Ball Z: Supersonic Warriors



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **AMAZE**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**

- Tarj. de memoria: **17 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Personajes: **3 NIÑOS**
- Escenarios: **16 MISIONES**
- Modos: **HISTORIA**

- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Un buen rival para Harry Potter

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET

Tras este original título se esconde un juego que puede dar las campanadas esta Navidad. ¡Prestadle mucha atención!

Basado en la película de Jim Carrey que se estrena estas navidades, llega a GameCube una **aventura en 3D cargada de misterio y sentido del humor.** Y es que, aunque los hermanos Baudelaire no tienen mucha suerte, saben muy bien cómo afrontar sus problemas.

Una tragedia tras otra

Alguien ha debido de mirar mal a estos chicos, porque tras la muerte de sus padres en un incendio, **Violet, Klaus y Sunny Baudelaire han tenido que irse a vivir con su tío, el malvado Conde Olaf.** A este tipo tan avaricioso sólo le interesa conseguir la herencia de sus sobrinos, por lo que no dudará en hacerles la vida imposible. Por suerte, los tres pequeños saben cómo arreglárselas, y con tu ayuda seguro que se libran de todas las artimañas de su tío Olaf.

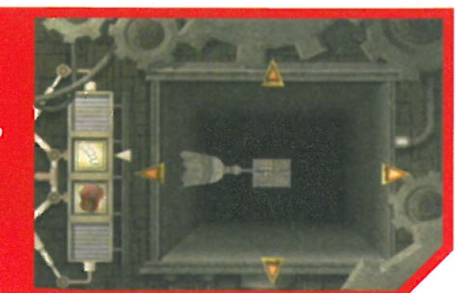
En este juego, como en la peli y en los libros, la clave es **saber unir las habilidades de los chavales** para superar todas las misiones. **Klaus tiene una gran inteligencia** y es el mejor resolviendo enigmas; **Violet es una brillante inventora** que puede construir todo tipo de artilugios con objetos cotidianos; y por último la pequeña **Sunny puede introducirse en huecos enanos** y destruir obstáculos con sus dientes.

Las tareas que hay que realizar son por ejemplo eliminar las repugnantes ratas de la casa, colocar los libros de una biblioteca, escapar de la mansión sin ser descubierto... y así hasta 16 misiones. Los hermanitos avanzarán juntos y nosotros tenemos que intercambiar el control para **aprovechar sus habilidades.**

¿No os parece toda una sorpresa? A nosotros nos ha parecido una **genial aventura,** que además está en castellano y tiene el tirón de la película y los libros. ¡Tiembla Potter!

EL INGENIO DE UNA NIÑA DE 14 AÑOS

Para completar la mayoría de las misiones es necesario que Violet invente algún original aparato. Lo primero que hace falta es encontrar una serie de objetos. Una vez reunidos aparece una pantalla en la que tenemos que averiguar cómo ensamblarlos y... ¡Ya tenemos un nuevo cacharro!





El Conde Olaf y sus secuaces se pasan todo el juego poniendo trabas a nuestros chicos. Vamos, sin miedo, a darle caña.



Sunny y el babycohete inventado por su hermana tomarán el protagonismo cuando Klaus y Violet no puedan avanzar más.



Los hermanos Baudelaire casi siempre permanecen juntos, pero para superar determinados obstáculos deben separarse.



En los escenarios hay repartidas piezas de puzzle que debes reunir para abrir habitaciones secretas y conseguir extras.

UNOS NIÑOS MUY HÁBILES

Si queremos salir airosos de la mayoría de las situaciones debemos alternar el uso de los tres hermanos, ya que cada uno tiene sus propias habilidades.



Klaus es el único que puede eliminar a las repugnantes ratas.

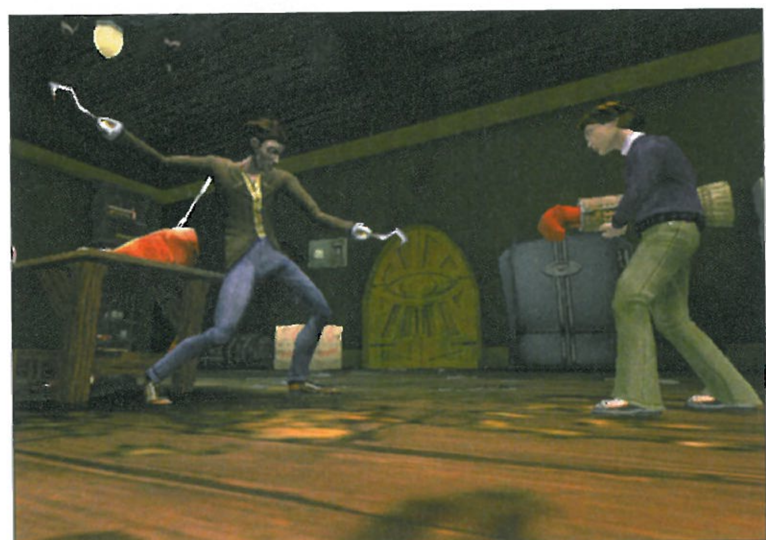


Violet usa el atizador de frutas para acabar con las arañas.



La pequeña Sunny se arrastra por estrechos huecos.





No faltan los momentos de acción como en toda buena aventura. Ese atizador nos vendrá de perlas para hacer frente a los ganchos del tipo este. Hala, a luchar tocan.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Escenarios y personajes correctos, sin alardes.

▼ Héroes y malvados tienen pocas animaciones, resultan demasiado inexpresivos.

SONIDO



▲ Banda sonora que ambienta bien. Un sobresaliente para el genial doblaje al castellano.

▼ A veces hay descoordinación entre voces y subtítulos.

JUGABILIDAD



▲ Las misiones son variadas y originales. Encuentras situaciones muy divertidas.

▼ Hay demasiadas cargas y a veces un poco largas.

DURACIÓN



▲ Las misiones se van haciendo más complejas. Hay muchos secretos por descubrir.

▼ Puede resultar fácil, y 16 misiones no son muchas.

TOTAL



▲ La **originalidad de las situaciones.** El genial narrador. Sunny.

▼ El **apartado gráfico** se podía haber exprimido más.

VALORACIÓN



EXTRAÑA AVENTURA DE PELÍCULA

El gran valor de este juego está en su original desarrollo, que consiste en cumplir variadas misiones mientras se presentan situaciones muy peculiares. El sentido del humor (sobre todo el del narrador) le da un encanto especial que también veremos en la película. Lástima el flojo aspecto gráfico. Una buena opción para los aventureros menos expertos.

EL RANKING

1. Starfox Adventure
2. Harry Potter y el Prisionero...
3. Una Serie de Catastróficas...

Fox se lleva la palma en calidad gráfica y precio. Las aventuras de Harry Potter tienen un estilo similar a estas, pero también más experiencia y, también pesa lo suyo, más nombre.

Un «Smash Bros» a lo Digimon

DIGIMON RUMBLE ARENA 2

Llega un título plagado de criaturas extrañas, adrenalínicas batallas y mogollón de efectos visuales... ¿te lo vas a perder?

LOS SECRETOS DE DIGIMON

INCENTIVOS PARA JUGAR MÁS Y MEJOR. Una buena motivación a la hora de echar una partidita es la cantidad de fases, modos de juego y personajes ocultos. Estos últimos, por cierto, son de lo más molón (además de fuertes). Pero si quieres jugar con ellos, antes debes terminar el juego y, por supuesto, vencerles.



Los golpes especiales de los personajes ocultos son terribles.



Además, empiezan cada combate en su forma más evolucionada.



En estos combates la estrategia juega un papel muy importante. Por ejemplo, si recoges todas las bolas azules del escenario, tendrás gran parte de la batalla ganada.



Si no identificas y usas bien los ítems, puedes acabar convertido en piñata.



Los escenarios también guardan peligros. Hay que estar atento a cualquier cambio.

El mundo digital está patas arriba. ¡A todos sus habitantes les ha dado por pelearse! Ah, pues, ya que estamos... ¡también nos unimos a la juerga! Aunque, digo yo, habrá mejores formas de divertirse, ¿no creéis?... ¿hola?, ¿hay alguien ahí?

Digi-collejas, mega-capones

Casi seguro que los Digimon han echado alguna partidita a **«Smash Bros», porque el estilo de este título recuerda mucho al de Mario** y sus compañeros. ¿Y por qué?, te preguntarás. Pues porque «Digimon Rumble Arena 2» ofrece **peleas entre cuatro luchadores,** donde la estrategia juega un papel importante para ganar. También añade unas pocas **plataformas** donde saltar o esconderte, escenarios llenos de **zonas peligrosas** con fuego y caídas al vacío **y muchos, muchos ítems** a tu disposición. Los hay **que permiten "digievolucionar"** a tu bicho (unas bolitas azules) y hacerse más fuerte, que **potencian tu ataque, tu defensa,** o simplemente arrojadizos... Pero también hay otros que te perjudican, reduciendo el nivel de evolución o incluso ¡convirtiéndote en piñata! Y tienes que aprender a usarlos todos, toditos. Pero, ¿qué obtienes a cambio de una victoria? Pues nada más y nada menos que **nuevos "digimon", escenarios especiales... Y hasta más modos de juego,** ideales para disfrutar acompañado de tres amigos más, porque el título trae **un multi de los buenos.** La diversión se multiplicará por cuatro en cuanto tú y tus colegas empecéis a pegaros y tiraros de todo. Una idea que, tras el "melee" de la familia Nintendo, resulta **poco original salvo por el detalle de la evolución.** Recomendado para fans de la serie y... del «Smash Bros.».

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **BANDAI**
- Desarrollador: **BLACK SHIP**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Modos: **2 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **47 PERSONAJES**
- Precio: **29,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Fieles al estilo de la serie, pero con escenarios algo simples.

SONIDO 89
Rugidos, gritos, rayos... y con música de lo más molona.

JUGABILIDAD 89
Saltar, pegar y estar al tanto de los ítems resulta divertido, claro.

DURACIÓN 91
Descubrir todo lleva lo suyo, y el multi para cuatro no cansa.

TOTAL 89

▲ Poder **digievolucionar**; los efectos visuales; el **precio.**

▼ La **poca originalidad** del título. No aporta gran cosa.

VALORACIÓN

Un estupendo "clon" del todopoderoso «Smash Bros Melee». También tiene personajes muy populares pero no alcanza niveles de diversión tan altos.

SUSCRÍBETE A

Nintendo Acción

Y LLÉVATE ESTA ALUCINANTE MOCHILA POKéMON

Tamaño mochila: 40 x 31,5 x 15,5 cm.









Sólo hay 1.000 mochilas ¡suscríbete hoy mismo!

- Llama ahora por TELÉFONO 902 540 777

  De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
  Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

- Envía CUPÓN por correo

  HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
  20080 San Sebastián
  (Guipúzcoa)

- Envía cupón por FAX 902 540 111
- E-MAIL suscripcion@hobbypress.es
- INTERNET www.suscripciones-nintendoaccion.com

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una mochila POKéMON.

Nintendo Acción

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Cuenta Corriente |_|_|_|_| ENTIDAD |_|_|_|_| AGENCIA |_|_| DC |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

NÚMERO |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

CADUCIDAD |_|_|/|_|_|

Nombre/ Apellidos.................................... Fecha de Nacimiento.................... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible).................... Localidad.................... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

OK Nintendo Acción



Más oscuro, más adulto, más duro

PRINCE OF PERSIA 2

Ayuda al Príncipe a cambiar su destino. Pelea junto a él en mortales enfrentamientos que te van dejar impactado.

Tras el éxito de «Las Arenas del Tiempo» llega la segunda parte de aquel excitante «Prince of Persia». La nueva aventura diseñada por Ubisoft es **más oscura, más adulta y tiene muchísima más acción,** aunque no se olvida de las plataformas y los puzzles.

El destino de un príncipe

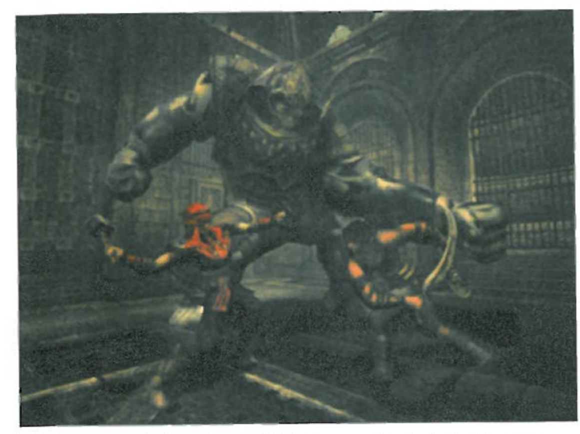
Todo comienza años después de lo que pasó en el primer juego. El príncipe, convertido en un guerrero experimentado, descubre que ha despertado una gran fuerza maléfica tras liberar las Arenas del Tiempo. Su destino es la muerte, pero hay una mínima esperanza: volver al pasado e **impedir que las Arenas del Tiempo sean creadas.**

Con este atractivo argumento empiezas una aventura de acción que resulta sorprendente desde el principio. Pronto te das cuenta de que todo en este juego **es mucho más oscuro que en el anterior,** desde el aspecto del prota, que es más agresivo, hasta los escenarios. Pero **el mayor cambio se aprecia en los combates, más frecuentes, dinámicos y violentos** que antes, con novedades como la posibilidad de pelear con dos armas, enlazar combos, usar a los enemigos como escudos humanos o lanzarlos contra las trampas. Además el príncipe ha **entrenado sus dotes acrobáticas, aumentando los movimientos,** aunque sigue teniendo control sobre el tiempo para arreglar cualquier error. Ya veis, un regreso impactante al que sólo podemos poner un sólo pero... su **exceso de violencia.**

GRAN OFERTA VISUAL

Junto a la intro, puedes disfrutar de muchas secuencias de vídeo que aparecen cada vez que sucede algo relevante. Estos vídeos se van desbloqueando en los extras del juego, aunque algunos de ellos son secretos y están ocultos en cofres a buen recaudo. También puedes desbloquear una galería extra de imágenes y otra de armas.





Ese gigantón del fondo es el Dahaka, es decir el destino que persigue implacable al Príncipe. No podrás eliminarle, sólo huir.



El juego es una explosión de acción, combates sin tregua con unas animaciones espectaculares que le dan aún más fuerza.

MÁS ADULTO Este es el adjetivo que mejor define a un «Prince of Persia» más maduro, agresivo y con un argumento más profundo e intrincado.



Shahdee es uno de los jefes finales más duros. Aparece varias veces para daros caña. Ojo a sus combos, espadazos y golpes... en las zonas que más duelen, ya sabéis...

EL PASO DEL TIEMPO

Ya sabéis que el Príncipe posee poder sobre el tiempo, puede a ralentizarlo, hacerlo retroceder... y en esta entrega además debemos viajar a través de él, al pasado...



Debemos viajar hasta el momento en que las arenas fueron creadas.



Ralentizar el tiempo nos ayuda a superar trampas peligrosas.





El príncipe sigue en perfecta forma, de hecho ha aprendido nuevos movimientos.



Enemigos temibles en escenarios muy oscuros. Esto te va a dar mucho miedo.



En los combates puedes usar dos armas a la vez... la otra se la quitas al enemigo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ Un Príncipe perfectamente animado recorre enormes estancias llenas de detalles.

▼ ¡Vaya, qué oscuro! Algunos escenarios se repiten.

SONIDO


▲ Música muy cañera que va bien con la acción. Y además ¡tiene voces en castellano!

▼ A veces se descoordinan un poco imágenes y voces.

JUGABILIDAD


▲ Los combates son muy intensos y le dan al juego mucha espectacularidad.

▼ A nosotros nos parece que el Príncipe se ha pasado de violento. Mayores de 16.

DURACIÓN 94

▲ El castillo y los extras garantizan unas 15 horas.

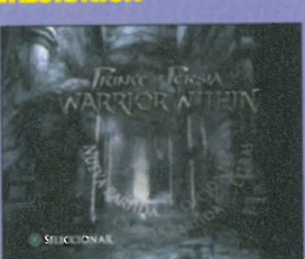
▼ A los más exigentes, los extras se les quedan cortos.

TOTAL


▲ La mayor **apuesta por la acción.** Los movimientos y animaciones del Príncipe.

▼ El exceso de **violencia.** Ojo, para mayores de 16 años.

VALORACIÓN



TRIUNFA LA ACCIÓN MÁS FUERTE

Esta no es una simple secuela del exitoso «PoP», es un juego totalmente nuevo en el que Ubisoft ha hecho crecer la parte más oscura y agresiva del Príncipe y ha conseguido un juego de acción espectacular, con una historia emocionante y, esto es lo que menos nos gusta, un nivel de violencia demasiado alto.

EL RANKING

1. Prince of Persia 2
2. El Retorno del Rey
3. Spider-Man 2

Puedes encontrar más o menos el mismo nivel de acción en la peliculera aventura de «El Señor de los Anillos», y algo más de plataformas con nuestro amigo Spidey, el Hombre Araña.

El ojo que todo lo destruye

GOLDENEYE AGENTE CORRUPTO

James Bond ya no es el centro de atención. Deja que este agente corrupto te demuestre lo que es la acción 3D.

ÉCHALE UN OJO A ESTO

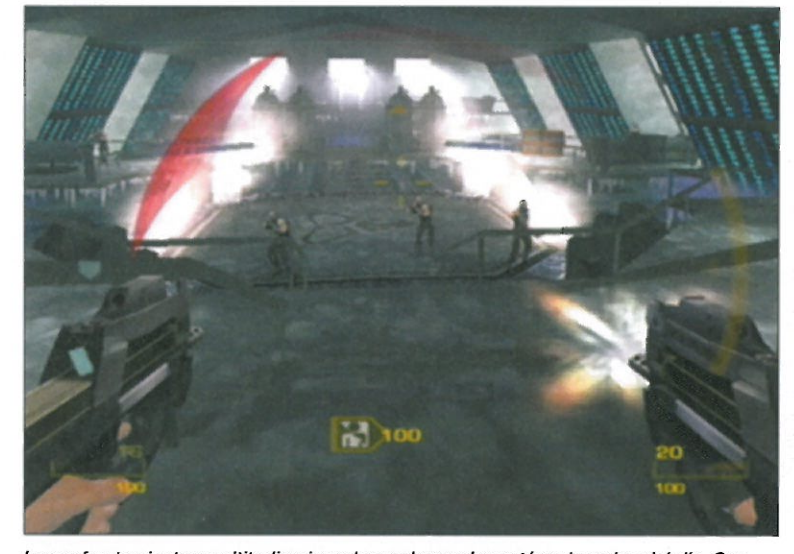
NUESTRO OJO DORADO ES NUESTRA MEJOR ARMA. Desde que comenzamos la segunda misión del juego, después de un fatídico accidente, nuestro agente dispone del implante ocular que da nombre al juego. Según vayamos superando misiones, las capacidades del cacharrete irán aumentando. Mirad, mirad...



Primero, una breve explicación sobre cómo usar la visión M.R.I.



Y ya podemos ver enemigos... ¡a través de objetos sólidos!



Los enfrentamientos multitudinarios y las emboscadas están a la orden del día. Con tanto enemigo suelto, nuestro agente tiene que emplearse a fondo con ambas manos.



Los rehenes nos protegen, pero también podemos lanzárselos encima a los demás.



Durante algunas misiones recibimos el apoyo de compañeros, y se agradece.

Este arcade en primera persona sigue la línea de «GoldenEye» de Nintendo 64, pero desde un punto de vista totalmente diferente. Prepárate para **combatir del lado del mal** acompañado del nuevo protagonista: un **ex-agente 00 despiadado y brutal.**

Sólo para malvados

Inmersos en una guerra entre dos conocidos supervillanos como **Goldfinger y el Dr. No,** nuestro agente tendrá que demostrar su reputación de chico malo enfrentándose a **legiones de enemigos** con las armas que les vayamos arrebatando y la inestimable ayuda de su **ojo dorado,** un implante biomecánico que le permite hacer cosas increíbles. La acción **no da un momento de respiro** desde el principio del juego y el control es el habitual para un "shooter" 3D, por lo que enseguida estaremos repartiendo candela con cierta soltura. Pero no todo es disparar, también podemos **utilizar interruptores,** repartidos por los escenarios, para **activar algunas trampas, e incluso coger rehenes y utilizarlos de escudo** ante el resto de enemigos. Las diferentes maneras de enfrentarnos a ellos serán registradas y, al final de cada fase, **nos premiarán según la variedad de métodos** que hayamos usado, así que hay que echarle creatividad a los enfrentamientos. Hasta aquí todo bien, pero lo cierto es que el juego falla donde menos lo esperábamos: en el aspecto técnico. Las texturas y escenarios no están a la altura de GameCube y eso estropea bastante la impresión que deja en el jugador. Esperábamos más de este agente rebelde pero no deja de ser **un correcto "shooter" 3D** con todo el ambiente de James Bond.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA GAMES**
- Tipo de juego: **ARCADE 3D**
- Idioma: **ÍNTEGRAME EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Modos de juego: **CAMPAÑA Y MULTIJUGADOR**
- Datos: **8 MISIONES**
- Precio: **60,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Los personajes cumplen, pero algunos decorados... malamente.

SONIDO 90
Música de película de 007 y efectos creíbles. En castellano.

JUGABILIDAD 89
Acción a raudales y muchas formas de eliminar enemigos.

DURACIÓN 86
Sin las ayudas (autoapuntar, etc.) se pone difícil. Buen multijugador.

TOTAL 85

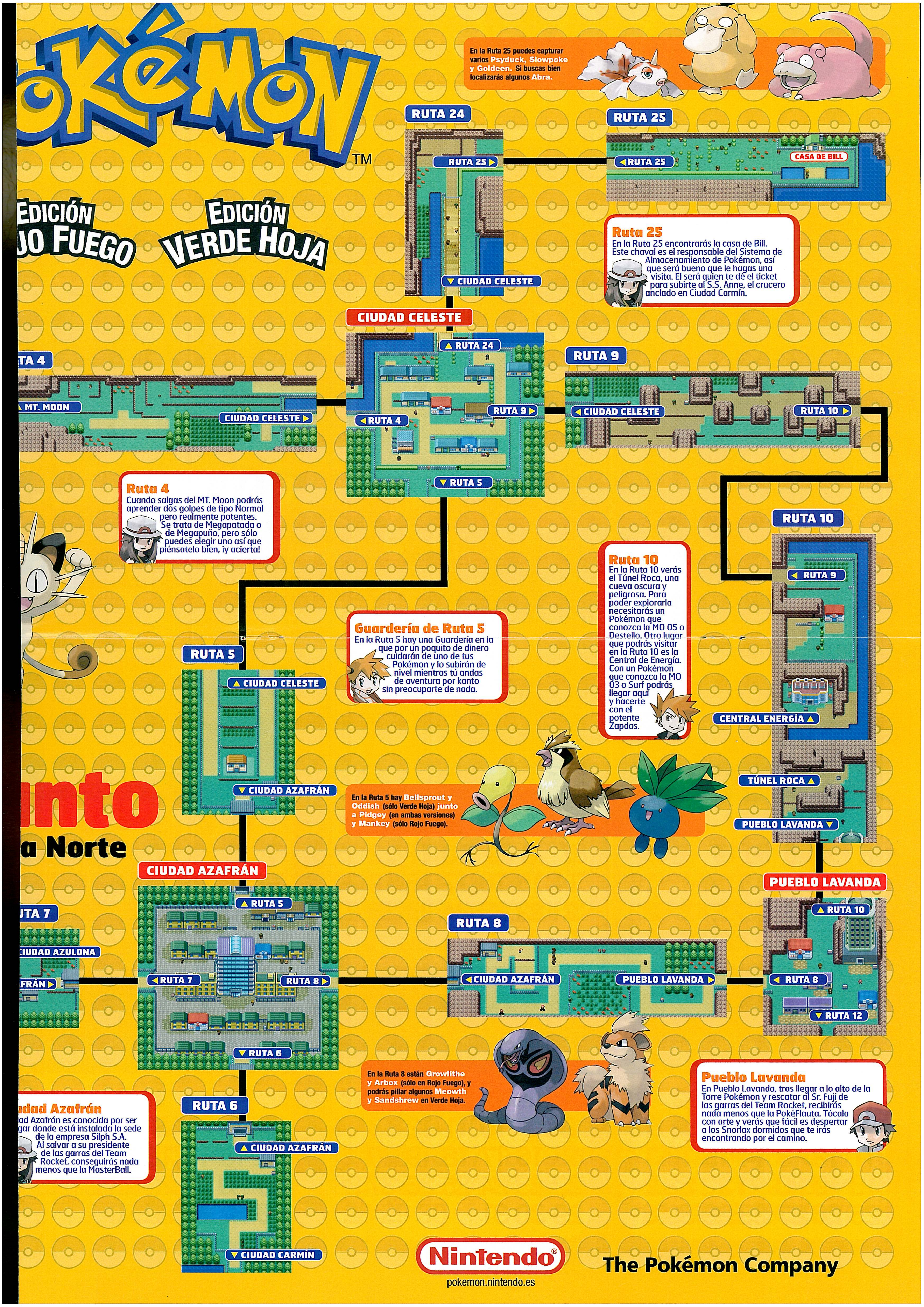


▲ **Mucha acción** enmarcada en el ambiente de 007.

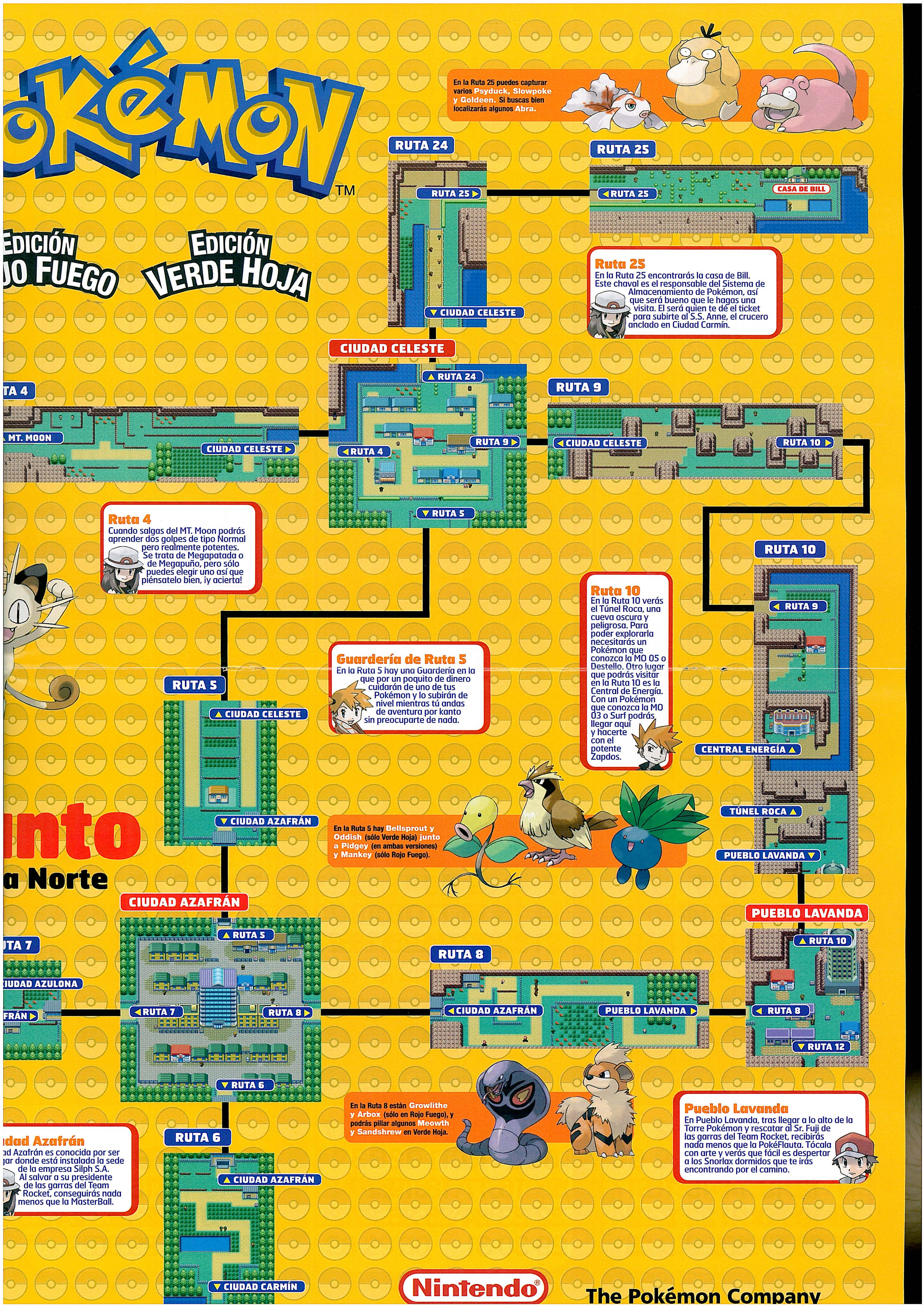
▼ El **apartado gráfico** decepciona demasiado.

VALORACIÓN

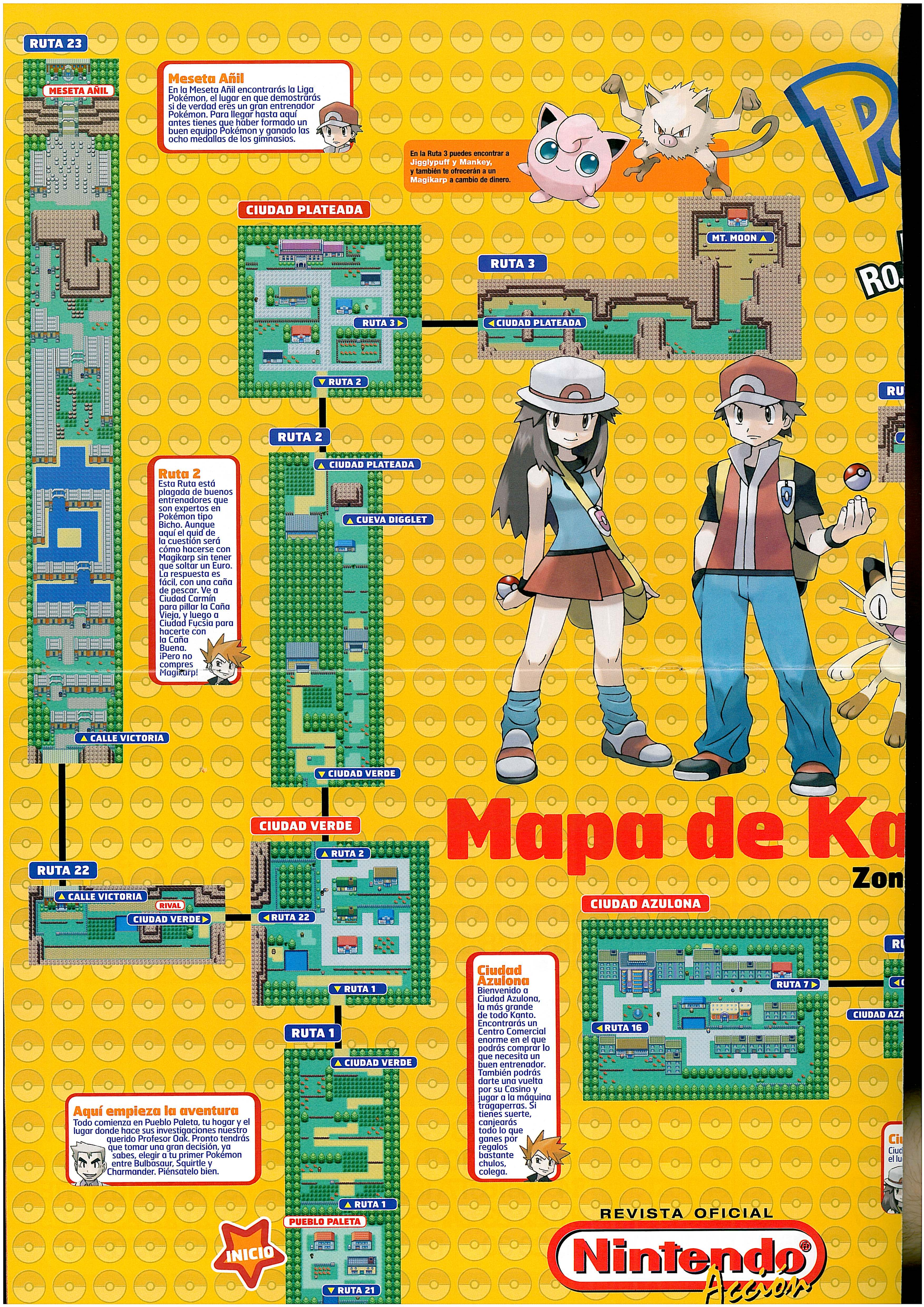
Lo tenía todo para ser un gran juego, pero el flojo aspecto técnico ha empañado bastante el resultado final. Para fanáticos de la acción 3D, o de 007.



POKéMON™
EDICIÓN
...JO FUEGO
EDICIÓN
VERDE HOJA
En la Ruta 25 puedes capturar varios Psyduck, Slowpoke y Goldeen. Si buscas bien localizarás algunos Abra.
RUTA 24
RUTA 25
RUTA 25
RUTA 25
CASA DE BILL
CIUDAD CELESTE
Ruta 25
En la Ruta 25 encontrarás la casa de Bill. Este chaval es el responsable del Sistema de Almacenamiento de Pokémon, así que será bueno que le hagas una visita. El será quien te dé el ticket para subirte al S.S. Anne, el crucero anclado en Ciudad Carmín.
CIUDAD CELESTE
RUTA 24
...TA 4
MT. MOON
CIUDAD CELESTE
RUTA 4
RUTA 9
RUTA 5
RUTA 9
CIUDAD CELESTE
RUTA 10
Ruta 4
Cuando salgas del MT. Moon podrás aprender dos golpes de tipo Normal pero realmente potentes. Se trata de Megapatada o de Megapuño, pero sólo puedes elegir uno así que piénsatelo bien, ¡y acierta!
RUTA 10
RUTA 9
Ruta 10
En la Ruta 10 verás el Túnel Roca, una cueva oscura y peligrosa. Para poder explorarla necesitarás un Pokémon que conozca la MO 05 o Destello. Otro lugar que podrás visitar en la Ruta 10 es la Central de Energía. Con un Pokémon que conozca la MO 03 o Surf podrás llegar aquí y hacerte con el potente Zapdos.
Guardería de Ruta 5
En la Ruta 5 hay una Guardería en la que por un poquito de dinero cuidarán de uno de tus Pokémon y lo subirán de nivel mientras tú andas de aventura por kanto sin preocuparte de nada.
RUTA 5
CIUDAD CELESTE
CENTRAL ENERGÍA
CIUDAD AZAFRÁN
TÚNEL ROCA
En la Ruta 5 hay Bellsprout y Oddish (sólo Verde Hoja) junto a Pidgey (en ambas versiones) y Mankey (sólo Rojo Fuego).
PUEBLO LAVANDA
...nto
...a Norte
CIUDAD AZAFRÁN
PUEBLO LAVANDA
RUTA 5
...TA 7
RUTA 8
RUTA 10
...IUDAD AZULONA
...FRÁN
RUTA 7
RUTA 8
CIUDAD AZAFRÁN
PUEBLO LAVANDA
RUTA 8
RUTA 12
RUTA 6
En la Ruta 8 están Growlithe y Arbox (sólo en Rojo Fuego), y podrás pillar algunos Meowth y Sandshrew en Verde Hoja.
...udad Azafrán
...ad Azafrán es conocida por ser ...gar donde está instalada la sede de la empresa Silph S.A. Al salvar a su presidente de las garras del Team Rocket, conseguirás nada menos que la MasterBall.
RUTA 6
CIUDAD AZAFRÁN
Pueblo Lavanda
En Pueblo Lavanda, tras llegar a lo alto de la Torre Pokémon y rescatar al Sr. Fuji de las garras del Team Rocket, recibirás nada menos que la PokéFlauta. Tócala con arte y verás que fácil es despertar a los Snorlax dormidos que te irás encontrando por el camino.
CIUDAD CARMÍN
Nintendo®
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company



Pokémon™
Edición
...jo Fuego
Edición
Verde Hoja
...nto
...a Norte
En la Ruta 25 puedes capturar varios Psyduck, Slowpoke y Goldeen. Si buscas bien localizarás algunos Abra.
RUTA 24
RUTA 25
RUTA 25
RUTA 25
CASA DE BILL
CIUDAD CELESTE
Ruta 25
En la Ruta 25 encontrarás la casa de Bill. Este chaval es el responsable del Sistema de Almacenamiento de Pokémon, así que será bueno que le hagas una visita. Él será quien te dé el ticket para subirte al S.S. Anne, el crucero anclado en Ciudad Carmín.
CIUDAD CELESTE
RUTA 24
RUTA 4
RUTA 9
RUTA 5
...TA 4
MT. MOON
CIUDAD CELESTE
RUTA 9
CIUDAD CELESTE
RUTA 10
Ruta 4
Cuando salgas del MT. Moon podrás aprender dos golpes de tipo Normal pero realmente potentes. Se trata de Megapatada o de Megapuño, pero sólo puedes elegir uno así que piénsatelo bien, ¡y acierta!
RUTA 10
RUTA 9
Ruta 10
En la Ruta 10 verás el Túnel Roca, una cueva oscura y peligrosa. Para poder explorarla necesitarás un Pokémon que conozca la MO 05 o Destello. Otro lugar que podrás visitar en la Ruta 10 es la Central de Energía. Con un Pokémon que conozca la MO 03 o Surf podrás llegar aquí y hacerte con el potente Zapdos.
Guardería de Ruta 5
En la Ruta 5 hay una Guardería en la que por un poquito de dinero cuidarán de uno de tus Pokémon y le subirán de nivel mientras tú andas de aventura por kanto sin preocuparte de nada.
RUTA 5
CIUDAD CELESTE
CIUDAD AZAFRÁN
CENTRAL ENERGÍA
TÚNEL ROCA
PUEBLO LAVANDA
En la Ruta 5 hay Bellsprout y Oddish (sólo Verde Hoja) junto a Pidgey (en ambas versiones) y Mankey (sólo Rojo Fuego).
CIUDAD AZAFRÁN
PUEBLO LAVANDA
RUTA 5
...TA 7
...IUDAD AZULONA
...FRÁN
RUTA 7
RUTA 8
RUTA 6
RUTA 8
CIUDAD AZAFRÁN
PUEBLO LAVANDA
RUTA 10
RUTA 8
RUTA 12
En la Ruta 8 están Growlithe y Arbox (sólo en Rojo Fuego), y podrás pillar algunos Meowth y Sandshrew en Verde Hoja.
Pueblo Lavanda
En Pueblo Lavanda, tras llegar a lo alto de la Torre Pokémon y rescatar al Sr. Fuji de las garras del Team Rocket, recibirás nada menos que la PokéFlauta. Tócala con arte y verás que fácil es despertar a los Snorlax dormidos que te irás encontrando por el camino.
...dad Azafrán
...d Azafrán es conocida por ser ...ar donde está instalada la sede de la empresa Silph S.A. Al salvar a su presidente de las garras del Team Rocket, conseguirás nada menos que la MasterBall.
RUTA 6
CIUDAD AZAFRÁN
CIUDAD CARMÍN
Nintendo®
The Pokémon Company



RUTA 23
MESETA AÑIL
Meseta Añil
En la Meseta Añil encontrarás la Liga Pokémon, el lugar en que demostrarás si de verdad eres un gran entrenador Pokémon. Para llegar hasta aquí antes tienes que haber formado un buen equipo Pokémon y ganado las ocho medallas de los gimnasios.
En la Ruta 3 puedes encontrar a Jigglypuff y Mankey, y también te ofrecerán a un Magikarp a cambio de dinero.
CIUDAD PLATEADA
RUTA 3
MT. MOON
RUTA 3
CIUDAD PLATEADA
RUTA 2
RUTA 2
CIUDAD PLATEADA
CUEVA DIGGLET
Ruta 2
Esta Ruta está plagada de buenos entrenadores que son expertos en Pokémon tipo Bicho. Aunque aquí el quid de la cuestión será cómo hacerse con Magikarp sin tener que soltar un Euro. La respuesta es fácil, con una caña de pescar. Ve a Ciudad Carmín para pillar la Caña Vieja, y luego a Ciudad Fucsia para hacerte con la Caña Buena. ¡Pero no compres Magikarp!
CALLE VICTORIA
CIUDAD VERDE
CIUDAD VERDE
RUTA 2
Mapa de Ka
Zon
RUTA 22
CALLE VICTORIA
RIVAL
CIUDAD VERDE
RUTA 22
RUTA 1
CIUDAD AZULONA
RUTA 7
RUTA 16
CIUDAD AZA
Ciudad Azulona
Bienvenido a Ciudad Azulona, la más grande de todo Kanto. Encontrarás un Centro Comercial enorme en el que podrás comprar lo que necesita un buen entrenador. También podrás darte una vuelta por su Casino y jugar a la máquina tragaperras. Si tienes suerte, canjearás todo lo que ganes por regalos bastante chulos, colega.
RUTA 1
CIUDAD VERDE
Aquí empieza la aventura
Todo comienza en Pueblo Paleta, tu hogar y el lugar donde hace sus investigaciones nuestro querido Profesor Oak. Pronto tendrás que tomar una gran decisión, ya sabes, elegir a tu primer Pokémon entre Bulbasaur, Squirtle y Charmander. Piénsatelo bien.
RUTA 1
PUEBLO PALETA
INICIO
RUTA 21
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción

Mapa de Ka…

Zon…

Meseta Añil

En la Meseta Añil encontrarás la Liga Pokémon, el lugar en que demostrarás si de verdad eres un gran entrenador Pokémon. Para llegar hasta aquí antes tienes que haber formado un buen equipo Pokémon y ganado las ocho medallas de los gimnasios.

En la Ruta 3 puedes encontrar a **Jigglypuff y Mankey**, y también te ofrecerán a un **Magikarp** a cambio de dinero.

Ruta 2

Esta Ruta está plagada de buenos entrenadores que son expertos en Pokémon tipo Bicho. Aunque aquí el quid de la cuestión será cómo hacerse con Magikarp sin tener que soltar un Euro. La respuesta es fácil, con una caña de pescar. Ve a Ciudad Carmín para pillar la Caña Vieja, y luego a Ciudad Fucsia para hacerte con la Caña Buena. ¡Pero no compres Magikarp!

Ciudad Azulona

Bienvenido a Ciudad Azulona, la más grande de todo Kanto. Encontrarás un Centro Comercial enorme en el que podrás comprar lo que necesita un buen entrenador. También podrás darte una vuelta por su Casino y jugar a la máquina tragaperras. Si tienes suerte, canjearás todo lo que ganes por regalos bastante chulos, colega.

Aquí empieza la aventura

Todo comienza en Pueblo Paleta, tu hogar y el lugar donde hace sus investigaciones nuestro querido Profesor Oak. Pronto tendrás que tomar una gran decisión, ya sabes, elegir a tu primer Pokémon entre Bulbasaur, Squirtle y Charmander. Piénsatelo bien.

RUTA 23

MESETA AÑIL

CALLE VICTORIA

RUTA 22

CALLE VICTORIA

RIVAL

CIUDAD VERDE

CIUDAD PLATEADA

RUTA 3

RUTA 2

RUTA 3

CIUDAD PLATEADA

MT. MOON

RUTA 2

CIUDAD PLATEADA

CUEVA DIGGLET

CIUDAD VERDE

CIUDAD VERDE

RUTA 2

RUTA 22

RUTA 1

RUTA 1

CIUDAD VERDE

RUTA 1

PUEBLO PALETA

RUTA 21

INICIO

CIUDAD AZULONA

RUTA 7

RUTA 16

CIUDAD AZ…



CALENDA



Enero

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

Febrero

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

Marzo

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Julio

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Agosto

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Septiembre

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		



Enero

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

Febrero

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

Marzo

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Julio

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Agosto

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Septiembre

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		



Abril

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Mayo

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Junio

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Octubre

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

Noviembre

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Diciembre

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



Abril

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Mayo

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Junio

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Octubre

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

Noviembre

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Diciembre

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

LOGOS Y TONOS

WWW.LOGOSYTONOS.COM



TOP 20

82172	Barcelona
84826	Dale don dale
84067	El Exorcista
83188	Real Madrid
84446	Cara al sol
84680	Dragostea din tei
84937	Kill Bill - Silbido
84760	Obsesion
80017	Mision Imposible
84440	El señor de los anillos
84428	Asturias
80143	La Pantera rosa
84202	Telefono antiguo
83883	Fraggle Rock
83808	Himno de España
82652	Fiesta Pagana
84064	Darth Vader Marcha imperial
82124	Atletico De Madrid
82935	Noches de bohemia
80025	The Simpsons

SUENAN COMO MÚSICA REAL

HIMNOS Y FÚTBOL

83809	Guardia Civil
84094	Himno de riego
82123	Athletic De Bilbao
84489	Els segadors
84362	Champions League
84490	Asturias patria querida
82190	Betis
84436	Centenario Real Madrid
83258	Sevilla F.C.
84494	La internacional
84855	Amunt Valencia
84932	Real Sociedad
84492	Himno de Galicia
83477	Himno de Valencia
84793	A por ellos
84487	We are the champions

ESPAÑOLAS

84942	Con la luna llena
84920	Pastillas de freno
84904	Hablando en plata
84918	Camina y ven
84642	Angel malherido
84267	Buleria
84919	Una foto en blanco y negro
83849	Molinos de viento
82886	Ni más, ni menos
82380	Dame Veneno
84216	La costa del silencio
82247	Cannabis
84791	La rueca
84744	Malo
84426	Abre tu mente
84734	Insoportable
84520	Oye el boom
83796	La madre de Jose
84090	Tengo
82364	Chiquilla

ESPAÑOLAS

84731	La vida al reves
84500	Te quise tanto
84432	Fuente de energia
84720	Lola
84532	Ya nada volvera a ser como antes
84965	Mi rumbita pa tus pies
82284	Color Esperanza
83599	Papi chulo
82004	A Dios le pido
83856	20 de enero
82740	Maldito Duende
84852	Duele el amor
84964	Escucha atento
84057	En tu cruz me clavaste
82430	Devuélveme la Vida
84981	La casa por el tejado
84833	Bambu bambu
84475	Soy lo que me das
84531	La chica de la habitacion de al lado
83902	Son de amores
85026	Confi de fua
85025	Aire
82092	Amor Amor Amor
85043	Distancia

POP ROCK

80239	Final Countdown
84779	Mariacaipirinha
84943	Accidentally in love - Shrek 2
80726	No woman no cry
84976	American idiot
84930	Del pita del
84252	Hey ya
80062	In The End
80293	Its my life
84822	Opa opa
80217	Satisfaction
84519	Left outside alone

POP ROCK

84922	Sick and tired
84421	With or without you
80472	Every breath you take
84947	Everybody's changing
83584	Bring me to life
84204	In the shadows
83662	Crazy in love
83885	Numb
84248	Losing my religion
84901	Chocolate
84897	Bubblin
85041	Welcome to my truth
84905	Lets get it started
84247	Feel
80078	Billy Jean
84899	Burn
80150	Bitter sweet symphony
84951	Radio
84962	She will be loved
83918	Where is the love
84708	Smells like teen spirit
84061	Shut up
84953	Angel
81544	September
80831	Jammin
85067	Fly
85063	Curtain falls
83921	Layla
84068	Du hast
80111	Sweet Child of Mine
80277	Nothing else matters
80298	Master of Puppets
81459	Smoke on water
83655	Thunderstruck
80623	November Rain
84624	The trooper

NUEVOS

85069	Antes muerta que sencilla
85044	Con mis manos
85061	Just lose it
84684	Me derrumbo
84961	Lose my breath
85072	Ahora quien
85073	Trozos de cristal
85074	Flores en el cielo
85075	DJ
85076	Just Because
85021	Al carajo
85022	Change
85023	Room service
85028	Vertigo
85029	Amor de madre
85030	My prerogative
85031	No soy un Bastritboy
85032	Estoy hecho de pedacitos de ti
85033	Nada valgo sin tu amor
85034	RCD Espanyol
85035	The switch
85036	Como tu
84997	Valió la pena
84996	Ella
84993	Precisamente ahora
85053	Caracola submarina
85054	Un nuevo dia brillara
85020	Reach up for the sunrise
85018	Move ya body
85017	Predictable
85016	Open road
85015	Eres
85014	Guilty

+ PEDIDOS

80082	La Pantera Rosa
84980	Lola's theme
84907	Giulia
84434	Estas despedido
80606	Nightmare before Christmas
81109	2 Times
81548	Sexy
84364	Toxic
84676	Don't tell me
84077	Run to the hills
83604	Loca
83290	Sin Miedo a Nada
80410	Dallas
80040	7 Days

POLIFONICOS

Para descargar envía un mensaje con el texto TONOS37 + espacio + código polifónico al 7494

[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej: tonos37 85053 al 7494



o llama al 806 41 69 90

DISCO-TECNO

84926	Despre tine
80093	Equador
80056	Insomnia
85048	Enjoy the silence 2004
84203	Dos gardenias
83814	Satisfaction
84226	Cafe del mar
84605	Shin chan dance
81664	Children
84201	Voglio vederti danzare
85046	Pump it up
84776	Stripped
84572	Infected
83228	Samba Adagio
83661	Axel F 2003
80067	Belissima
84263	Traffic
83675	Flight 673
84973	Call on me
80041	Heaven
83786	Desenchantee
80046	Better off alone
84958	Magalenha

80

84384	Los amantes
84381	Groenlandia
82717	Judas El Miserable
84371	El ritmo del garaje
84393	La puerta de Alcala
84370	Escuela de calor
82192	Bienvenidos
84447	Aire
84373	Perdido en mi habitacion
84387	Me cole en una fiesta
84380	Viaje con nosotros
84377	Hoy no me puedo levantar
84704	El ataque de las chicas cocodrilo
84390	Solo pienso en ti
84382	Pongamos que hablo de Madrid
82074	Amante bandido
84386	Maquillaje
84383	Yo para ser feliz quiero un camión
84385	Semilla negra
84375	Fotonovela
84376	Me estoy volviendo loco
84374	Lobo hombre en Paris
84379	Mil calles llevan hacia ti

FONDOS

Para descargar envía un mensaje con el texto MMS7 + espacio + código fondo al 7808

[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej: mms7 38879 al 7808

o llama al 806 41 69 90









TONOVOCES

Para descargar envía un mensaje con el texto POL7 + espacio + código sonido al 7808

[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej. pol7 77274 al 7808

o descárgatelos llamando al 806 41 69 90

77274	Bea legionaria	Soy una amarga
77275	Carmen de Mairena	Soy como la Pantoja
77248	Fresita	Aidaaaa Aidaaaa
77250	La Pantoja de Puerto Rico	Mr Dj
torrente	Torrente	Torrente
pocholo	Pocholo	Pocholo
boris	Boris	Boris
papuchi	Papuchi	Papuchi
77166	Austin Powers	Doctor Maligno
77116	Star Wars	R2D2
77287	Pantoja de Puerto Rico	Coge el telefono
77301	Carlos Yoyas	Cogelo ... a dar dos yoyas
77145	Chiquito	Soy el doctor Grijander
77128	Shin Chan	Vaa tia vaa
dinio	Dinio	Dinio
77174	Van Gaal	Eres muy malo
aznar	Aznar	Aznar
77165	Bart Simpson	Culos y tetas
pujol	Jordi Pujol	Jordi Pujol
77321	Pozi	Borracha
77318	Cruz y raya	Tuuuuso
77300	El cuñao	Cuñaaaaao
tamara	Tamara	Tamara
77282	Bustamante	Joder tio cogelo
77004	Terminator	Hasta la vista Baby
77272	Eminem	Rapeando
77298	Faustino	Te llama mi hija la virgen
77273	Jose Manuel Parada	Te rompo la crisma
77294	Pitonisa Lola	Te voy a poner 2 velas negras
77285	Ricardo Bofill	Hosti tio que te estan llamando!

MP3

77258	Coge el puto telefono cabron!
77018	Teléfono antiguo
77007	Orgasmo
77259	Esta sonando mi telefono
77048	Sirena de policia
77045	Harley Davidson
77119	Bebe gracioso
77091	Risa de Thriller
77052	Erupto bruto
77063	Burro
77223	Formula 1
raro	Raro, raro, raro......









- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **SPARK UNLIMITED**
- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN INGLÉS (TEXTOS Y VOCES)**

- Tarjeta de memoria: **5 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Personajes: **3 SOLDADOS**
- Escenarios: **3 CAMPAÑAS**
- Misiones: **19**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Listo para entrar en acción, soldado!

CALL OF DUTY FINEST HOUR

Prepárate para luchar en la 2ª Guerra Mundial desde tres frentes distintos con este genial arcade 3D.

Si eres fan de los arcades de guerra, habrás oído hablar de este título. Ha arrasado en los ordenadores y todos esperábamos la versión CUBE para disfrutarlo en nuestra máquina. Por lo que hemos visto, ¡¡que tiemblen sus rivales!! Este shooter en primera persona no sólo **está perfectamente ambientado,** sino que además nos propone **luchar en tres ejércitos diferentes:** ruso, inglés y americano, cumpliendo **misiones totalmente realistas.**

¡Hay que trabajar en equipo!

La primera campaña es la defensa de Stalingrado, en la que somos un soldado ruso. Al principio debemos seguir a nuestro sargento, después conseguimos nuestro primer arma y a partir de aquí debemos avanzar sin perder ojo a nuestros compañeros aliados, que despliegan su ataque gracias a una **buena inteligencia artificial y un sencillo abanico de órdenes.** Aquí no vale hacerse el héroe y avanzar sin miedo, sino que tienes que actuar con inteligencia.

Para progresar podemos quitarles armas a los enemigos eliminados (hay 30 disponibles en total), y munición y botiquines para curarnos. Incluso es posible **pilotar tanques.**

Tras la campaña de Stalingrado luchamos en el Norte de África en el ejército inglés y después en la batalla de las Árdenas como un combatiente americano. En todas ellas vivimos **momentos épicos con un ritmo de juego trepidante** que es llevado de forma magistral por los efectos de sonido. Estarás en mitad de la acción, cumpliendo como un héroe.

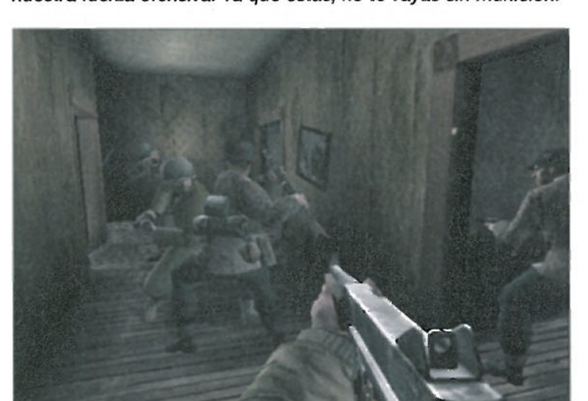
UN JUEGO CON MUCHA HISTORIA

Para meternos en ambiente, antes y después de algunas misiones aparecen imágenes de la Segunda Guerra Mundial que narran los momentos cruciales que inspiran las misiones del juego: la defensa de Stalingrado, la guerra al norte de África o la batalla de las Árdenas.




Arrebatarle las armas a nuestros enemigos es vital para mejorar nuestra fuerza ofensiva. Ya que estás, no te vayas sin munición.


Intentar avanzar en solitario es una locura, así que aplica inteligencia y estrategia para solventar cada misión.

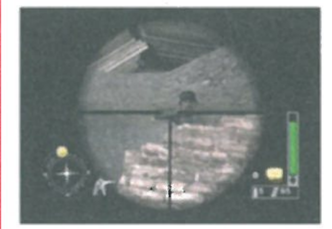

En los enfrentamientos cuerpo a cuerpo podemos golpear con las armas, pero cuidado, los nazis tampoco están indefensos.


Los objetivos aparecen en la brújula de la izquierda. Algunos obligan a cumplir un tiempo límite. ¡Anda espabilado chaval!

ARMAS DE TODO TIPO

A lo largo del juego utilizamos multitud de armas de fuego. Algunas de ellas, de gran poder destructivo, sólo podemos usarlas en momentos muy concretos.


El tanque es el arma más poderosa que controlamos.


Hay misiones en las que tenemos que usar un rifle de francotirador.


Podemos controlar los nidos de ametralladoras enemigos.




Los bombardeos aéreos y el fuego de los tanques resultan devastadores. Fijaos en los estragos que causa la aviación en estos edificios. ¡Es completamente realista!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
▲ Los soldados, perfectamente animados. La ambientación es impresionante.
▼ Los niveles que suceden por la noche, más "apagados".

SONIDO 91
▲ Música de peli de guerra y efectos soberbios que te meten en ambiente.
▼ Las voces están en inglés, así que toca practicar idiomas.

JUGABILIDAD 93
▲ El sencillo control y el avance cooperativo hacen que te sumerjas rápido en la acción.
▼ Las voces en inglés complican el avance.

DURACIÓN 91
▲ Las campañas están divididas en misiones y submisiones. Unas diez horas de juego.
▼ Falta un modo multijugador. Algunas campañas (África) más cortas.

TOTAL 93

▲ La **ambientación** de película; modo cooperativo.
▼ Voces y textos en **inglés**. Si no te gustan estos juegos...

VALORACIÓN



JUGANDO EN UNA PELI DE GUERRA
Aviones sobrevolando el campo de batalla, compañeros pidiendo ayuda, soldados protegiéndose en las trincheras... La ambientación totalmente realista es el punto más potente de este shooter 3D, pero no el único. El nivel gráfico, los contundentes efectos, la estrategia de avance... Seguro que a partir de ahora te gusta más este tipo de juegos.

EL RANKING

1. Call of Duty: Finest Hour
2. Medal of Honor: Rising Sun
3. 007 Todo o Nada

Sin salirnos de los juegos de guerra, la mejor alternativa es el genial «Medal of Honor». Y si te gusta James Bond, «007 Todo o Nada» es una fenomenal alternativa, más "pacífica".

OK Nintendo Acción

Los orígenes del RPG por excelencia

FINAL FANTASY I Y II

Los juegos que definieron el género han renacido con sorpresas en tu portátil. ¡Llega el principio del "Final"!



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: SQUARE-ENIX
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1

- Datos: 2 JUEGOS
- Extras: 4 NUEVAS MAZMORRAS Y BESTIARIO
- Modos de juego: HISTORIA

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Desde que el primer título apareciera para NES allá por 1987 hasta la actualidad, cada capítulo que ve la luz trata de ser una **vuelta de tuerca** en cuanto al estilo visual y jugable, pero ya desde entonces las entrañas del juego eran las mismas, **combates por turnos, magias, armas increíbles y una historia sensacional** que te atrapa desde el principio...

... Y no te suelta

Si un solo juego puede tenerte semanas recorriendo **enormes mapeados y mazmorras** y eliminando infinidad de enemigos para mejorar las habilidades de tus personajes, imagínate lo que es tener **dos en un solo cartucho**. Square-Enix no ha querido limitarse a recopilarlos y les ha dado todo un **lavado de cara** para la ocasión, preparando nuevos diseños para personajes y escenarios, así como cuatro **mazmorras ocultas** con malos malísimos sacados de otras entregas, o el interesante **Bestiario**. La calidad de ambos títulos es notable; el primero está un poco más descargado de historia a favor de un mayor enfoque en las **batallas** y el segundo gana en "intríngulis" **gráfico y argumental**, pero es difícil escoger, pues ambos son **obras maestras del género**. No solo por ser los decanos del RPG, si no también por la enorme **diversión que encierran y el encanto que los seguidores** de la saga reconocerán al instante.

¡QUÉ BESTIALIDAD!

Hay gente que colecciona sellos, otros sobres de azúcar y tú puedes almacenar como una enciclopedia las estampas y datos de combate de los monstruos según vayas cargándotelos, gracias a la opción Bestiario que este cartucho incluye como novedad. La pinta de algunos no tiene desperdicio... ¡será mago, pero de majo tiene bien poco!





El famoso Cid hace su aparición para prestarte los servicios de su barco volador, que te lleva a cualquier ciudad en segundos.

Las armas de Mitrilo suponen un avance fundamental en las batallas de ambos juegos. Con ellas harás mucho más daño.

JUEGOS PARA RATO

Dos historias diferentes con enormes mundos que recorrer y enemigos de todos los tamaños y colores. ¡Va a durarte!



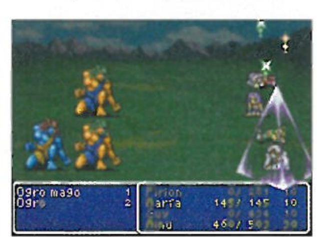
Los fans reconocerán detalles a los que están familiarizados: piezas de la banda sonora o enemigos como estos globos son parte de la identidad de Final Fantasy.

ES FANTÁSTICO USAR MAGIAS

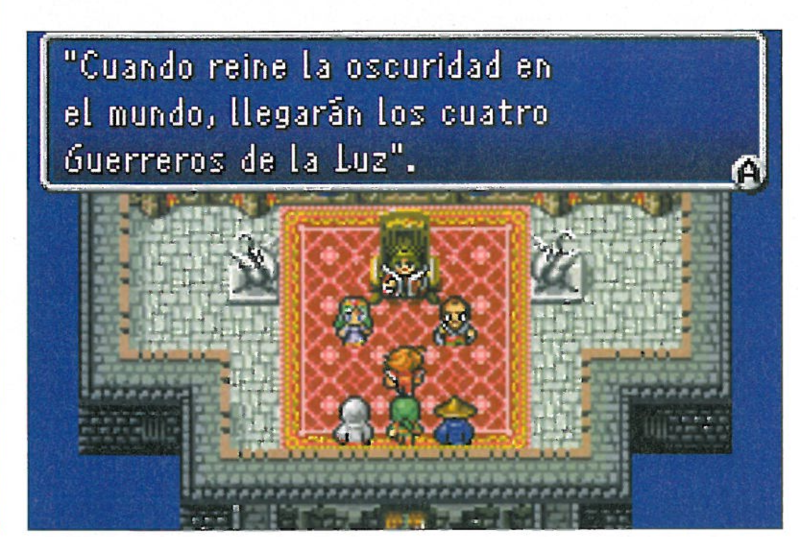
En estos juegos es fundamental el dominio de las magias en las batallas si quieres llegar lejos. Tienes que descubrir cuáles son las que más duelen a cada malo.



Los magos negros son expertos en las que duelen, como Electro...



...y los blancos hacen más por restaurar energías y proteger.





Montado en chocobo irás a toda prisa sin preocuparte para nada de ser atacado...



Pero no te confíes en tus travesías en barco, te abordarán piratas muy malos.



En «FFI», tendrás que ayudar al Príncipe de Elfeim, ciudad de "imitadores de Link".

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84

▲ Se han adaptado bastante bien a los tiempos que corren.

▼ Aun se le notan los años, animaciones muy simples.

SONIDO 91

▲ La música, con nuevos temas y clásicos remezclados, es excelente. El sonido cumple.

▼ La melodía se repite más de la cuenta en las batallas.

JUGABILIDAD 92

▲ Aunque no hayas jugado un RPG en tu vida, aquí lo harás bien en minutos.

▼ El sistema de peleas por turnos tiene sus detractores. Si a ti no te va, pues oye...

DURACIÓN 96

▲ Combinados, los dos juegos pueden durar más de ochenta horas. Sale rentable.

▼ No tiene opción multijugador, ni de intercambio de cositas...

TOTAL 93

▲ Nuevos detalles para **dos juegazos clásicos.**

▼ Aún con la "reforma", huelen **un poco a viejo.** Aunque eso también tiene encanto...

VALORACIÓN



AL FINAL, UNO Y DOS VALEN POR MÁS

Esta es una oportunidad que no debe desperdiciarse. Por el precio de uno te llevas dos juegos que disfrutarás tanto si eres un veterano como si te estás iniciando en los RPG por turnos. Se han modernizado lo justo para competir con apuestas más modernas sin perder ese toque añejo... para nostálgicos.

EL RANKING

1. Golden Sun 2
2. Final Fantasy I & II
3. Shining Force

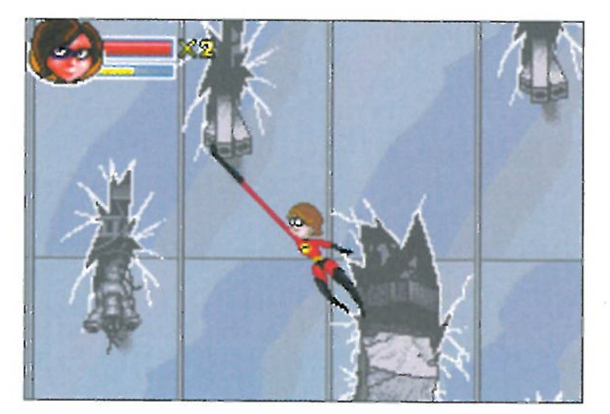
Era difícil que un Rol tan clásico superase las lindezas gráficas y técnicas de los juegos más modernos, que aprovechan la GBA a tope. Aún así, deberías tenerlo muy en cuenta.

Han llegado nuevos héroes a la ciudad

LOS INCREÍBLES

Se acabaron los superhéroes solitarios. Aquí no manejas ni uno ni dos, sino... ¡toda una "Superfamilia" al completo!

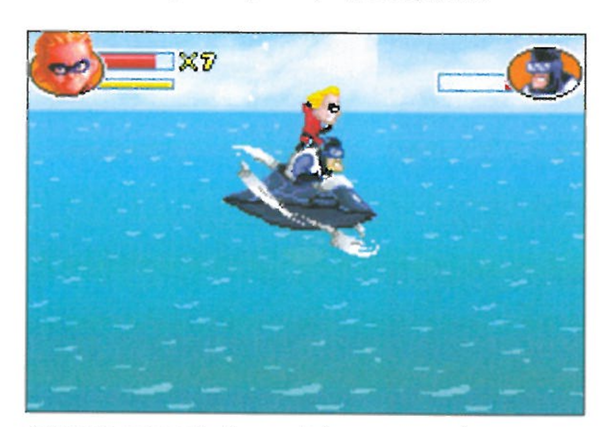




No siempre hay que estar luchando, Elasticwoman también hace uso de sus poderes para trepar por las paredes.



Mr. Increíble usa su superfuerza para muchas cosas, por ejemplo, para noquear enemigos con un movimiento sísmico.



A veces la mejor solución cuando te superan en número es correr pero, ¡caray! ¡Si es este chico corre hasta sobre el agua!



Todo superhéroe tiene que proteger a los inocentes, ¿no? Pues para eso nadie más indicado que Violeta y su campo de fuerza.

Si te gustó la última película de animación de Pixar, 'Los Increíbles', no puedes perderte su pequeña gran aventura en la portatil de Nintendo. Siguiendo fielmente el argumento de la "peli", empiezas el juego con Mr. Increíble y **vas por la ciudad caneando a ladrones y chusma en general** y ayudando al inocente. Como cualquier buen héroe que se precie, vaya. Sin embargo (como siempre ocurre en estos casos) eres vilmente engañado por el malo de la peli y te acaban encerrando. Por suerte para Mr Increíble, no contaron con que, además de él, toda su familia tiene...

Increíbles superpoderes

A lo largo del juego controlarás a toda la familia, además de a otro superhéroe sorpresa que te echará una mano de vez en cuando. En total **5 personajes diferentes,** cada uno con un superpoder que lo hace único (bueno, mejor dicho, increíble). **Supervelocidad, superelasticidad, superfuerza, invisibilidad,** campos de fuerza y congelación son los recursos de esta panda de héroes. **Todos estos poderes los tendrás que usar a lo largo de 38 fases** para dejar KO, desarmar, esquivar, engañar, lanzar y, en definitiva, derrotar a todos tu enemigos. Tampoco vayas a pensar que todo es dar mamporros, también tendrás que lidiar, a base de carreras o saltos, con **todo tipo de trampas** en algunas fases. Aunque la duración del juego puede no ser tan increíble como uno espera, la variedad de poderes y personajes controlables hace que este beat´em up tenga gancho, quizás demasiado para su duración. Si eres de los que tiene puesta la capa de Superman hasta para ir a la ducha, te encantará.

UNO MAS DE LA FAMILIA

UN TOQUE DE FRESCURA AL EQUIPO INCREIBLE. En el juego no solo participas con la familia al completo sino que además harás algunas fases con Frozono, un superhéroe amigo de la familia, que domina el hielo.



Puedes crear rampas de hielo para saltarte los obstaculos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: HELIXE
- Tipo de juego: BEAT'EM UP
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: SÍ
- Batería: NO
- Datos: 5 PERSONAJES
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Movimiento muy fluido, aunque falta algún efecto en los poderes.

SONIDO 80
Los efectos de golpes podrían haber sido más increíbles.

JUGABILIDAD 88
Gran variedad de situaciones en pequeñas dosis. Engancha, sí.

DURACIÓN 83
38 fases cortitas. Es, sin duda, la parte menos 'increíble' del juego.

TOTAL 86


Los **cinco personajes** y sus molones poderes.


Se te hace corto, justo cuando te estaba molando.

VALORACIÓN

Un beat'em up bien adaptado a la película y muy adictivo, con cantidad de personajes, poderes, etc. Una pena que su duración no esté a la altura del resto.

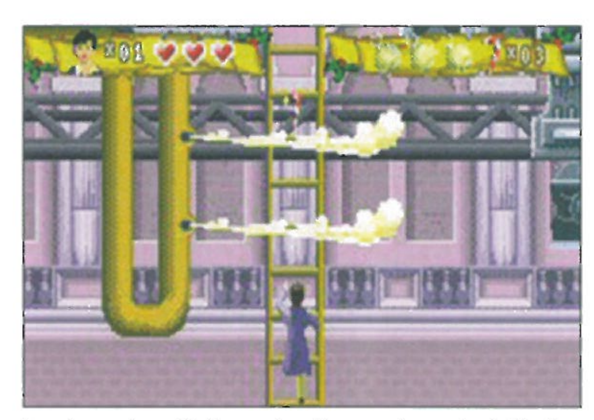
Vuelve la magia por Navidad

POLAR EXPRESS

Prepárate para cargar en tu Game Boy una atractiva aventura, basada en la película más chula de las navidades.



«Polar Express» es un arcade de avance lateral donde el protagonista debe localizar ciertos objetos en cada capítulo.



Los decorados están llenos de peligros en forma de obstáculos y también de enemigos. Debemos andar con mucho ojo.



La acción está salpicada de minijuegos en los que tenemos oportunidad de hacer muchas cosas, como pilotar este dirigible.



¿Qué tal se te da el esquí? Pues ya puedes ir practicando porque aquí debes llegar lo antes posible al final del nivel...

La complicada tarea de salvar la Navidad no es cosa de "niños", pero quién mejor que ellos para que todo salga a pedir de boca. En esta versión de «Polar Express» somos eso, un chaval, y debemos hacer lo posible porque el objetivo de Papá Noel siga su curso.

Un juego trepidante

El viaje en el Polar Express, el tren que va al Polo Norte cargado de niños, es muy ajetreado. Tenemos que **correr, saltar, lanzar objetos....** con tal de impedir que los pequeños juguetes diabólicos se carguen la Navidad. Si quieres conocer a Papa Noel deberás estar preparado para afrontar **retos variaditos a lo largo de los más de diez capítulos** del juego. Lo principal es **encontrar todos los objetos** que nos pidan en cada capítulo, lo que significa buscar bien entre las plataformas mientras esquivamos a los enemigos. Pero también tenemos otros **desafíos en forma de minijuego** que amenizarán la misión: echar una carrerita sobre esquíes encima de los vagones del tren, demostrar agilidad para no ser electrocutados o pericia a la hora de ¡pilotar el tren! o manejar un dirigible gigante sobre Santa Claus city.

Aunque la propuesta no es muy original, el sencillo sistema de juego enseguida sumerge al jugón más pequeño en la acción. Ese es el tipo de público que encontrará en «Polar Express» exactamente lo que espera. Pasar un **rato divertido siguiendo el hilo de una película** que le ha dejado hipnotizado en el cine. Además la **parte gráfica está bien cuidada,** imágenes del film incluidas, y la dificultad no pone pegas para avanzar. Lo dicho, un título que sabrán disfrutar más los peques de la casa. Mejor si habéis visto la peli.

GOLOSOS AL PODER

¿QUIERES UN PALOTE? TÚ TE LO PIERDES. Ojo a los palotes, no pierdas de vista ni uno solo. Y si no has encontrado todos los que debería haber, vuelve y busca mejor. Sin todos los palotes, jamás tendremos el 100% del juego.



Al final de cada pantalla podremos comprobar cuantos nos faltan.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: TANTALUS
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: DIEZ CAPÍTULOS
- Precio: 49,95€
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Buenísima ambientación gracias a unos escenarios bien hechos.

SONIDO 87
¿Qué esperabas? Melodías muy navideñas. Corto en efectos.

JUGABILIDAD 85
El desarrollo es simple pero los minijuegos le ponen chispa.

DURACIÓN 84
La justa para representar lo que pasa en la película.

TOTAL 

 La ambientación navideña sacada de la película.

 Los movimientos del protagonista.

VALORACIÓN

Un juego muy peliculero con un esquema sencillito, minijuegos para amenizar y ambientación muy lograda. Te divertirá mucho más si has visto la película.



Tu reputación es lo primero

LOS URBZ

Los Sims vuelven con una aventura en la que lo importante es labrarte una buena reputación. ¡Un verdadero desafío!



Los objetivos del juego van siendo diferentes. Esta mujer te pide que pases 24 horas con ella, pero ¡tiene que estar feliz!



Hay muchas posibilidades para satisfacer a tu sim: bancos donde descansar, fuentes para beber, pistas de baile para divertirse...



El tema de conversación dependerá de la personalidad del tipo con el que vamos a hablar. Lo importante es hacernos colegas.



Aquí no te dan nada hecho. Si se te rompe alguna cosa de la casa, no te queda otro remedio que arreglártelas tu solito, hijo.

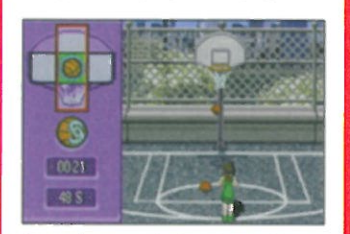
Los Sims vuelven a GBA con nuevos... "¿Nuevos qué, si se parece una barbaridad al anterior, al «Toman la Calle»?"- dirás. Sí, visualmente desde luego, pero a medida que avances te darás cuenta de que es **mucho más variado,** tiene personajes muy originales y además, la reputación es un factor...

¡Importante y novedoso!

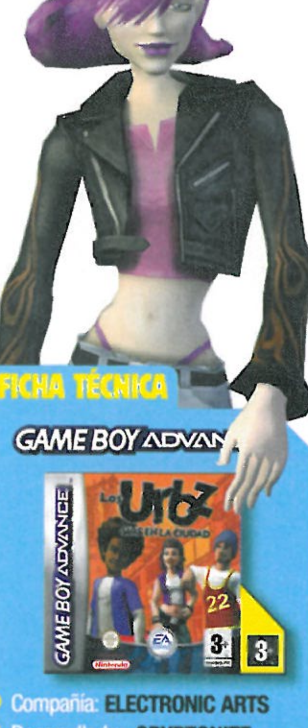
Lo primero es crearte a tu sim. Eliges **el género, el tipo y color de la ropa, la raza** y respondes unas preguntas. Dependiendo de lo que contestes, te incluirán en una tribu u otra. Y de ahí ¡al ajo, a arreglártelas en la ciudad! Para ello es importante **hablar con todo tipo de gente** porque, según subes tu reputación, se te van proponiendo **divertidos objetivos.** Cosas como hacer amistad con cierto personaje, llevarte a alguien de juerga 24 horas... ¡hasta conseguir una cabeza reducida! Sí, molón, pero no todo es diversión. Tu sim es una personita y no hay más remedio que atender sus **necesidades primarias: dormir, comer, ir al baño...** Y para eso hay que tener algunas pelillas y... casa. El dinero lo puedes conseguir haciendo trabajos eventuales (como recoger basura) o... "currando", sí. Tranquilo, que la cosa también será divertida, ya que **trabajar consiste en superar un minijuego.** Participar en **carreras de motocross, operar pacientes, limpiar cristales...** en total **ocho adictivos jueguecillos.** Además, según los vayas abriendo en la aventura, podrás jugarlos aparte. ¡Y hay tres de ellos con **modo multi!** Te "linkeas" y os echáis unas partiditas o, si te place, también puedes subastar entre tus colegas las pertenencias que ya no quieras. Un título **completito y enganchante** que, además, aumenta tu reputación.

¿TRABAJO O DIVERSIÓN?

¿BUSCAS TRABAJO? PUES ENCUENTRA UN MINIJUEGO. Para ganar dinero debes echarte una partidilla, por ejemplo, al minijuego de los tiros libres. Cuela todas las canastas posibles en un tiempo límite y... ya está. ¡A gastar!



Los primeros niveles son facilitos, pero luego... ¡va a toda pastilla!



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **GRYPTONITE**
- Tipo de juego: **AVENTURA Y COMUNICACIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **4 TRIBUS URBANAS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

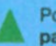
GRÁFICOS 93
Buenos y variados escenarios. Movimientos bien logrados.

SONIDO 87
Buen ambiente musical, pero a los efectos les falta variedad.

JUGABILIDAD 90
El juego se va abriendo y ofreciendo más posibilidades.

DURACIÓN 93
Cinco misiones con varios y muy diferentes objetivos cada una.

TOTAL 92



▲ Poder **irte por ahí de parranda.** Los personajes.

▼ Dependencia constante de **las necesidades básicas.**

VALORACIÓN

Otro acierto de los Sims. Aunque se parece demasiado en gráficos y forma de jugar a «Los Sims toman la calle», si te gustó, éste te molará más todavía.

El comienzo de la dinastía Belmont

CASTLEVANIA

Aprende un poco de historia jugable disfrutando del juego "mata-vampiros" que ha marcado una época.

JUEGO NES CLASSIC



Los escenarios esconden sorpresas como plataformas que se rompen dejando al descubierto jugosas recompensas.



Los enemigos en ocasiones atacan en grupo, como este trío de zombies que al llevar los brazos en alto, pues asustan más.



Como enemigos finales tendrás que enfrentarte al mismísimo Frankenstein o a esta enorme (y feota) medusa con permanente.



Los seguidores de la saga comprobarán que algunos elementos característicos fueron incluidos desde el primer juego.

Su legado es de sobra conocido, es **una de las series de videojuegos más prestigiosas** y hoy podemos disfrutar con el título que lo empezó todo. Algo más de quince años después, Castlevania conserva **gran parte de su antiguo encanto.** Es difícil resistirse a hincarle el diente, ¿verdad?

Un aterrador desafío

Un valeroso joven llamado Simon Belmont decide abrirse camino, él solito, entre **hordas de criaturas de ultratumba como fantasmas, zombies o vampiros,** por los pasajes y escalinatas de un lúgubre castillo hasta dar con su dueño, el Conde Drácula. Su intención es **hacerle puré a base de latigazos** y con las **armas secundarias** que encuentre por el camino, lo que en su época (1986) resultaba una auténtica novedad. No es ese, sin embargo, su único encanto, amigos. Lejos de haberse convertido en pieza de museo, a día de hoy esta **aventura con toques plataformeros** sigue suponiendo una buena dosis de diversión y mantiene un nivel de dificultad elevado, lo que a los más pacientes les hará picarse, pero desesperará al resto de los mortales. Se puede decir que ha envejecido bien con respecto a otros títulos de entonces: los escenarios son muy detallados y la música es una delicia, salvando siempre las distancias con lo que estamos acostumbrados a ver en los juegos actuales de Advance. Siguiendo la filosofía de los NES Classics, **«Castlevania» es fiel al original y añade únicamente una opción de grabar la partida,** cosa que se pedía a gritos y que obligó a muchos a dejar su querida NES encendida durante noches enteras. ¡Ah, qué tiempos aquellos!

ALGO MÁS QUE ESTACAS

NO LO PILLES TODO. Hay momentos en los que vendrá de perlas tener un arma secundaria en concreto, por lo que debes ser selectivo a la hora de coger cualquier cosa que encuentres al romper candelabros.



El reloj paraliza a tus enemigos y te saca de muchos apuros.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **6 FASES**
- Precio: **19,99 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 65
Con pocos medios se logró un resultado notable, pero ahora...

SONIDO 68
Melodías y sonido de la época: "pips" y "blops".

JUGABILIDAD 82
Los movimientos de Simon no son muy precisos, pero funciona.

DURACIÓN 83
Dificultad elevada. Te durará mucho si le coges el gustillo.

TOTAL 83


Aún hoy impresiona, **ha envejecido bien.**


¡Es bastante **difícil**, el condenado jueguecito!

VALORACIÓN

Castlevania es un título tentador, y más a precio especial. Tiene todo el encanto de un clásico que ocupa un lugar importante en la historia de los videojuegos.



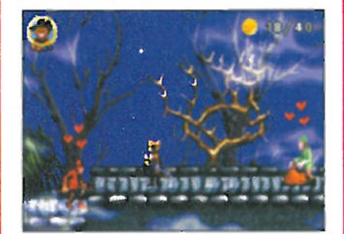
Gato con Botas busca Ogro gruñón

SHREK 2 SUPLICAD PIEDAD

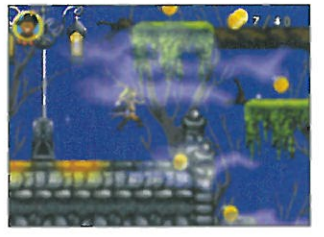
Shrek, Asno y el Gato con Botas vuelven a Game Boy con una aventura con más plataformas, ritmo y acción que nunca.

¡VAYA GATO MÁS "SALAO"!

EL GATO CON BOTAS SE HA GANADO EL PROTAGONISMO. Aunque controlamos también a Shrek y a Asno, la divertida personalidad de este héroe de cuento le ha permitido ser el protagonista principal (como él mismo dice, "suplicad piedad").



Con su encanto habitual, el gatito puede inmovilizar a los rivales.



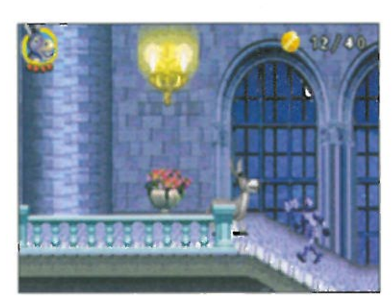
Su agilidad felina le permite saltar hasta plataformas muy elevadas.



La espada permite al Gato con Botas avanzar por los niveles sin dar tregua a los rivales. El desarrollo es plataformero y ofrece mucha acción, aunque es algo simple.



A Shrek, con su fuerza bruta, los enemigos no le duran ni un asalto.



Asno completa el grupo de héroes de esta historia . ¡Vaya trío se ha juntado!

El ogro verde más enrollado vuelve a la Advance con un juego basado en su segunda peli. Bajo el título «Shrek 2: Suplicad Piedad» vas a poder **revivir la genial aventura que ya viste en el cine,** pero desde el punto de vista del divertido **Gato con Botas.**

¡Qué minino más mono!

La vida en el mundo de los cuentos de hadas no es fácil. Y si no que se lo digan al pobre Gato con Botas, que desde que ayudó a su amo a casarse con una princesa se ha quedado sin trabajo y **está más aburrido que una ostra.** Pero pronto encuentra una misión interesante con la que divertirse, una misión en la que debes acompañarle y que consiste en derrotar a cierto ogro verdoso que ya conoces...

A partir de aquí te lanzas a **un viaje por bosques encantados y grutas profundas** que debes atravesar **saltando** por plataformas, cogiendo monedas **y acabando con los enemigos a espadazo limpio.** Aunque el Gato con Botas no acapara todo el protagonismo, porque también vas a **manejar al bueno de Shrek y al charlatán Asno.** Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades para lograr superar los niveles sanos y salvos: el valiente gato aprovecha su agilidad para dar grandes saltos y su encanto para atontar a los enemigos; **Shrek hace uso de su enorme fuerza** para luchar y transportar pesados objetos; y **el simpático burro da coces** para acabar con los malos y empujar troncos. Eso sí, si quieres completar el juego al cien por cien no bastará con llegar al final de cada fase, sino que deberás encontrar las cuarenta monedas que hay repartidas en cada uno de los niveles. Al principio es muy fácil dar con todas, pero a medida que avanzas las monedas están mejor escondidas y te costará llegar hasta ellas. Aún así, «Shrek 2» es **un juego facilillo** por lo que se lo recomendamos a los peques.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **VICARIOUS V.**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **MÁS DE 20 NIVELES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Animaciones graciosas, pero personajes poco definidos.

SONIDO 79
Melodías sencillas y animadas que pueden acabar repitiéndose.

JUGABILIDAD 84
Simplón, pero jugar con estos simpáticos personajes es genial.

DURACIÓN 81
Es facilillo. Encontrar todas las monedas lo alarga un poco.



TOTAL 82



▲ **El Gato con Botas** es la estrella del juego.

▼ Los **gráficos** no están muy cuidados. Poco variado.

VALORACIÓN

Un juego de plataformas de desarrollo típico que cuenta con el encanto de los personajes de la peli. Se juega muy fácil así que gustará a los peques.

Siiigue buscando, siiigue buscando...

BUSCANDO A NEMO LA AVENTURA CONTINÚA

Aunque aún tenemos la ropa mojada de la última aventura de Nemo, volvemos al agua para disfrutar de más minijuegos.

HABLO... Y LUEGO JUEGO

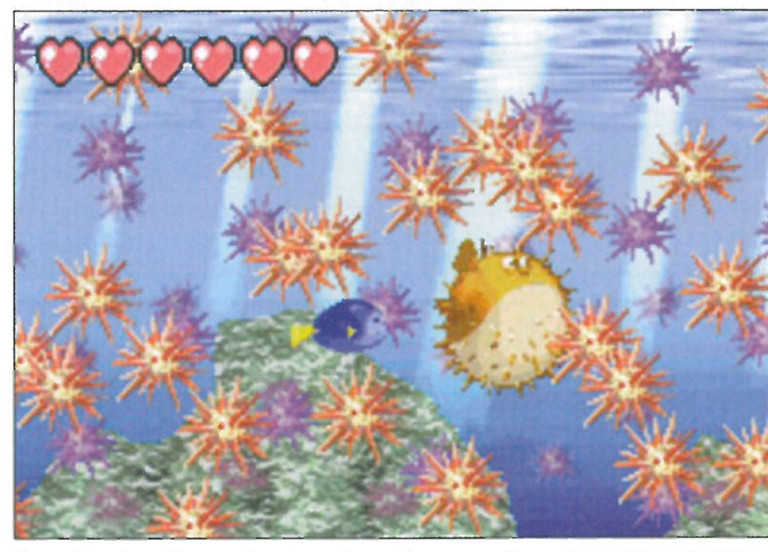
HAY QUE SABER LO QUE HACER. Antes de cada prueba, un diálogo con los personajes implicados nos explicará qué hacer, cómo hacerlo, y a quién vamos a manejar. Hay que prestar atención, ya que suelen dar pistas y consejos para superar el juego.



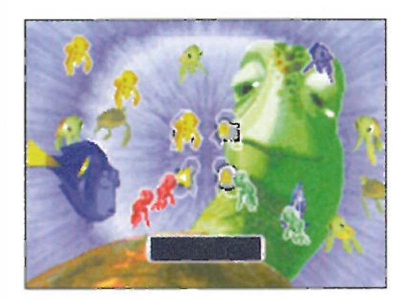
Todos tienen algo que decirnos, y nosotros debemos poner la oreja.



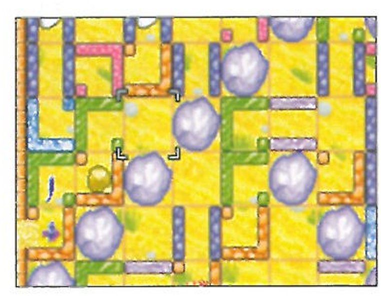
Luego, a volar, nadar, o aletear tocan... Anda, una gaviota. ¡Mío!



Generalmente podemos echar mano de nuestros compañeros de aventura para que, por ejemplo, nos ayuden a superar esta zona llena de erizos de mar con afiladas púas.



En algunas pruebas de habilidad toca pulsar botones al ritmo de la musiquilla.



Las pruebas más difíciles son éstas: los intrincados laberintos que recorre Dory.

Aún reciente la primera entrega "jueguil" de Nemo, acaba de aparecer una secuela que cuenta lo que no vimos en la película: qué les pasó a los amigos del "prota" **cuando escaparon del acuario.**

Pececitos, titos, titos...

Ahora que Nemo ha logrado escapar, toca hacer lo propio y largarse. Y eso hicieron Globo, Gill y compañía. Pero el camino es duro y necesitan tu ayuda para llegar a casa. ¿Qué puedes hacer? Pues ponerte a los mandos de tu GBA y superar los **22 minijuegos** de que consta esta aventura. **Encontrar valiosos tesoros, esquivar minas explosivas o derrotar peligrosas anguilas** son algunos de los objetivos que has de cumplir. Tareas que no te costará superar, ya que un **planteamiento sencillo,** basado en utilizar poquitos botones, facilita las cosas. Ah, pero no todo es "coser y nadar". Aunque el nivel de dificultad en general sea bajo, para superar algunos puzles hay que echarle sus horas. Y **comerse el tarro lo suyo, sobre todo en las pruebas finales.** Eso sí, la recompensa merece la pena: poco a poco irán apareciendo **nuevos niveles y fases ocultas.** Y hay que superarlas todas, si quieres llegar sin demasiadas magulladuras a casita, claro. Una vez tu que "pez-sonaje" esté a salvo, se desbloqueará otro con el que disfrutar de nuevas pruebas. Así hasta 7 bichos, más otros 6 que colaboran en algunas pruebas, entre ellos **Nemo, la olvidadiza Dory o el enorme tiburón Bruce.** Si ahora lo juntaras todo y le dieras forma de pastel, la guinda llegaría en forma de modo multi para dos personas, o peces... lo que tú quieras. Lo único que hace falta es tener dos consolas con sendos cartuchos. Un buen aliciente para un juego que, aunque resulte **divertido y atrayente a priori, acaba siendo demasiado facilón** y dura muy, muy poquito. Eso sí, si eres un peque, lo disfrutarás una barbaridad.

FICHA TÉCNICA



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **ALTRON**
- Tipo de juego: **MINIJUEGOS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **13 PERSONAJES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **77**
Calidad muy desigual a lo largo de toda la aventura submarina.

SONIDO **78**
Más de lo mismo. A veces mejora, pero casi siempre sosillo.

JUGABILIDAD **85**
Algunos juegos son originales, y el planteamiento es sencillito.

DURACIÓN **79**
Lo más escaso del cartucho. En dos o tres tardes, "c'est fini".

TOTAL 80

▲ **La variedad y cantidad de minijuegos.**

▼ En general, **resultan bastante sencillotes.**

VALORACIÓN

Los fans de Nemo no estarán defraudados con sus nuevas aventuras. Y los más peques harán trabajar sus neuronas. Para el resto, facilón.

¡Un arcade en tu bolsillo!

OK Nintendo Acción

METAL SLUG

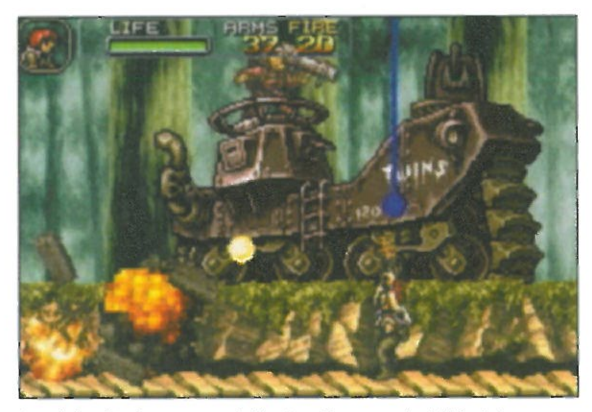
Si buscas un juego de acción total, con el que no vas a tener un segundo de respiro, mira lo que te presentamos.



Durante el avance podemos pilotar los slugs, potentes vehículos de combate con los que arrasar a los enemigos.



Los soldados enemigos aparecen por todas partes y con todo tipo de armas. No te fíes y dispara a todo lo que se mueva.



Los jefes finales son apabullantes. Pero con habilidad, buenas armas y nervios de acero conseguirás destruirlos.



Los rehenes siempre dejan un regalito cuando los rescatas, y muchos de ellos están verdaderamente bien escondidos.

Como les pasa a los grandes juegos de siempre, «Metal Slug» sigue **tan fresco** como el primer día. El mítico arcade de SNK resiste en los salones recreativos después de un montón de años y **varias generaciones** de juegos. Algo debe tener para que sus seguidores sean legión, pero... ¿cuál es la clave?

¡Acción pura, sin descanso!

Su aspecto gráfico, con animaciones **repletas de sentido del humor,** y sobre todo la **acción frenética,** son sus señas de identidad. Por si eres de los pocos que no lo ha probado, hablamos de un **arcade de acción lateral,** en el que avanzas eliminando a todos los enemigos que se te crucen, **rescatas a los rehenes** escondidos en cada nivel y recoges, como recompensa, ítems que te dan **armas más poderosas** para seguir dando cera por el camino. De vez en cuando también **pilotas los "slugs",** vehículos de guerra como **tanques o aviones** desde los que seguir disparando, pero a lo bestia. Y falta que te hará, porque los enemigos no dejan un respiro, tienes que hacerte un hueco entre la lluvia de granadas y en ocasiones **no es tarea fácil,** pues **la pantalla se llena de malos hasta los topes.** Se ha diseñado una **aventura nueva** para GBA, han añadido una barra de energía para que nuestro personaje no caiga a la primera y una lista para llevar la cuenta de todos los prisioneros rescatados. Tanto eso como la posibilidad de coleccionar **100 cartas escondidas,** que en ocasiones darán acceso a áreas nuevas o mejorarán tus habilidades, está pensado para alargar la duración del juego... que es su gran y única pega. Un par de fases más habrían redondeado **un título excelente.**

¡A HACER CHATARRA!

LOS ENEMIGOS FINALES son espectaculares y bastante duros de roer. Vigila sus patrones de ataque, apunta a las zonas más débiles y machaca lanzando todas tus bombas para hacer más daño. Cuesta, pero acabarás con ellos.



Son el escollo más grande en tu avance. Hay que poner mil ojos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **SNK PLAYMORE**
- Desarrollador: **SNK PLAYMORE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **5 FASES + OCULTAS**
- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

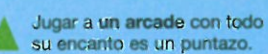
GRÁFICOS 91
Enemigos enormes y buenas animaciones. Como el arcade.

SONIDO 90
Efectos y voces potentes y bien logrados. Música muy "militar".

JUGABILIDAD 91
¡Es el no parar! Enemigos con cerebro y mucha puntería.

DURACIÓN 80
5 fases y 2 niveles de dificultad, pero puede acabarse pronto.

TOTAL 90



▲ Jugar a **un arcade** con todo su encanto es un puntazo.

▼ Es **corto** y no ofrece modo multijugador.

VALORACIÓN

Tiene ritmo, es muy divertido, un nivel técnico brillante, es adictivo, le va perfectamente a tu portátil... de hecho sólo tiene una pega: su escasa duración.

007 TODO O NADA
EA GAMES — Acción 3 D
59,95 € — 1-4 J
Bond protagoniza un peliculón con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.
Puntuación 93

ANIMAL CROSSING

NINTENDO — Comunicación
59,95 € — 1-4 J

¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!
Puntuación 96

CALL OF DUTY: FINEST HOUR (NUEVO)
ACTIVISION — Acción 3D
59,95 € — 1 J
Auténtico juegazo basado en la 2ª Guerra Mundial. Es superrealista y desborda acción y ambientación.
Puntuación 93

DONKEY KONGA

NINTENDO — Musical
59,95 € — 1-4 J
¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!
Puntuación 93

DRAGON BALL Z BUDOKAI

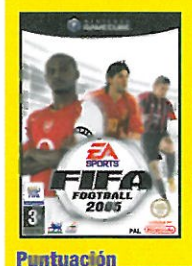
ATARI — Lucha
59,95 € — 1-2 J
Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.
Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY

EA GAMES — Acción
59,95 € — 1-2 J
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.
Puntuación 92

ENTER THE MATRIX

ATARI — Acción
29,99 € — 1 J
A este precio tan atractivo, ¿quién puede resistirse a hacerse con este superarcade? ¡Matrix a tope, tíos!
Puntuación 89

FIFA 2005
EA SPORTS — Fútbol
59,59 € — 1-4 J

La segunda entrega de «FIFA» para Cube ofrece mayor realismo gracias a un mejor sistema de control y a unas animaciones que te harán sentir cada pase, carrera por la banda, entrada del defensa, centro al área... ¡y gooooooool!
Puntuación 95

F. F. CRYSTAL CHRONICLES
SQUARE-ENIX — Acción RPG
59,95 € — 1-4 J
De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?
Puntuación 96

FUTURE TACTICS

NOBILIS — Acción/Estrategia
64,95 € — 1-2 J
Si quieres sobrevivir en un mundo invadido por mosntruos tendrás que ser un buen tirador... por turnos.
Puntuación 91

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Velocidad
29,95 € — 1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.
Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES
METROID PRIME 2 ECHOES
Nintendo — Aventura 3D
59,95 € — 1 J
El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Alucinante!
Puntuación 99

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...
EA GAMES — Aventura
62,95 € — 1 J
Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.
Puntuación 92

HARRY POTTER EL PRISIONERO...

EA GAMES — Aventura
59,95 € — 1 J
Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.
Puntuación 92

LA TERCERA EDAD (NUEVO)
EA GAMES — Aventura/RPG
59,95 € — 1 J
Vaje a la Tierra Media con nuevos héroes y un planteamiento bastante original que mezcla aventura y Rol.
Puntuación 92

LOS INCREÍBLES
THQ — Aventura
59,95 € — 1 J
Una aventura de tortas y plataformas que recrea a la perfección todo el espíritu de la familia más increíble.
Puntuación 89

LOS SIMS TOMAN LA CALLE
EA GAMES — Simulador de vida
64,95 € — 1 J
Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!
Puntuación 90

LOS URBZ (NUEVO)
EA GAMES — Aventura/comunicación
59,95 € — 1-2 J
Los Sims se "consolerizan" y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.
Puntuación 92

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J
¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...
Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
NINTENDO — Carreras

59,95 € — 1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!
Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.
Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Tablero

29,95 € — 1-4 J

Tiene más diversión, más personajes, más modos de juego y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP. Si estás solito, te picarás con él hasta derrotar a todos los Bowsis. Si no... ¡que comience la fiestaaa!
Puntuación 94

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

NINTENDO — Golf
59,95 € — 1-4 J
Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!
Puntuación 90

MEDAL OF HONOR RISING SUN

EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J
Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.
Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES
KONAMI — Espionaje
59,95 € — 1 J


Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...
Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.
Puntuación 99

NBA LIVE 2005

EA SPORTS — Deportes
59,95 € — 1-4 J
Jugadores y equipos actualizados, nuevos modos de juego y un nivel visual que alcanza cotas máximas.
Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2

EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.
Puntuación 91

NEED FOR SPEED U2 (NUEVO)

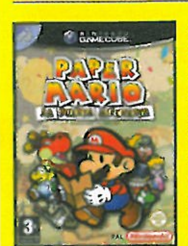
EA GAMES — Carreras
59,95 € — 1-2 J
A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.
Puntuación 93

PHANTASY STAR ONLINE III

SEGA — Lucha con cartas
56,95 € — 1-4 J
Un nivel gráfico y sonoro de altura te invita a retar a jugadores de todo el mundo a combatir con cartas.
Puntuación 87

PAPER MARIO LA PUERTA M.

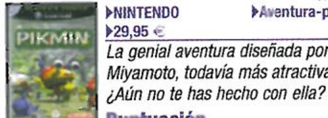
▸NINTENDO ▸Acción RPG
▸59,95 € ▸1 J



¡Mario vuelve a las 2D a lo bestia! Todos los elementos de este genial RPG están hechos de papel, de forma que incluso debemos convertirnos en avión y otras muestras de papiroflexia entre combate y combate.

Puntuación 96

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸29,95 € ▸1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

PIKMIN 2



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸59,95 € ▸1-2 J

Si te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin y batallas entre Olimar y Luis.

Puntuación 92

POKéMON CHANNEL



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 90

POKéMON COLOSSEUM

▸NINTENDO ▸RPG Combate
▸59,95 € ▸1-4 J





El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA 2



▸UBISOFT ▸Acción/plataformas 3D
▸56,95 € ▸1 J

Lo último del Príncipe apuesta decididamente por la acción más agresiva. Movimientos increíbles.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL ZERO



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El último (de momento) Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que supera al primer RE.

Puntuación 92

SECOND SIGHT



▸CODEMASTERS ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1 J

Un arcade 3D de alta calidad, héroe con poderes mentales (hasta sale del cuerpo), pero no hay modo multi.

Puntuación 90

SONIC HEROES



▸SEGA ▸Arcade
▸29,95 € ▸1-2 J

Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos". Pierde algo de aventura pero... ¡gana en precio!

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▸NAMCO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Aventura de acción
▸59,95 € ▸1 J

Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▸UBISOFT ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

La infiltración y el sigilo son más importantes. Esta entrega se ha vuelto más exigente y realista.

Puntuación 92

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

SPYRO: A HERO'S TAIL



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1 J

El dragoncillo morado vuelve a las "voladas". Una aventura de hermosos gráficos y voces en castellano.

Puntuación 89

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

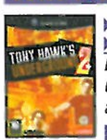


▸NINTENDO ▸Aventura/plataformas
▸29,95 € ▸1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



▸ACTIVISION ▸Skate
▸59,95 € ▸1-2 J

Llegan más escenarios para "pulir" y un nuevo modo de juego que "obliga" a hacer el loco con Tony y Bam.

Puntuación 92

STAR WARS: REBEL STRIKE

▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

TALES OF SYMPHONIA

▸NINTENDO ▸RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

Un gran juego de Rol que ofrece un argumento épico, calidad visual por donde lo mires y, lo más impactante, unos combates en tiempo real en los que pueden participar hasta cuatro amigos. Algo mítico que no debes perderte.

Puntuación 95

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA



▸EA GAMES ▸Aventura/plataformas
▸29,95 € ▸1-4 J

Una aventura al estilo de los clásicos, pero variadita: pilotas submarinos, jeeps, helicópteros... ¡hasta mechas!

Puntuación 90

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...



▸ACTIVISION ▸Aventura 3D
▸44,95 € ▸1 J

Descubre las divertidas aventuras de estos tres huérfanos que van a arrasar en libros, cine y juego.

Puntuación 90

ZELDA FOUR SWORDS

▸NINTENDO ▸Acción RPG
▸59,95 € ▸1-4 J





¿Quieres probar algo totalmente nuevo? Pues llama a tres amigos con GB Advance y adentraros en un clásico Zelda en el que todos debéis pensar, ser hábiles y cooperar. Pruébalo y no jugarás a otra cosa hasta terminar con él. Fijo.

Puntuación 96

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸29,95 € ▸1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. 007 TODO O NADA
4. MEDAL OF HONOR
5. CALL OF DUTY: FINEST HOUR

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. LOS INCREÍBLES
4. TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 2005
2. MARIO KART
3. NBA LIVE 2005
4. TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
5. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. POKéMON COLOSSEUM
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 5
3. LOS URBZ
4. PIKMIN 2
5. DONKEY KONGA

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2



NINTENDO · Estrategia
39,95 € · 1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

CASTLEVANIA (NUEVO)

KONAMI · Acción
19,99 € · 1 J

Un auténtico clásico que merece la pena probar. Buen precio y encanto, aunque el tiempo no perdona.

Puntuación 83

CT SPECIAL FORCES 3



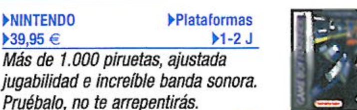
LSP · Acción
39,95 € · 1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY





NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2

NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DRAGON BALL Z SUPERSONIC



BANDAI · Lucha
49,95 € · 1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

DUEL MASTERS



ATARI · RPG-cartas
49,95 € · 1-2 J

Aquí tienes una razón más para pasarte horas invocando criaturas y cambiándolas con tus colegas.

Puntuación 88

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES · Acción-aventura
49,95 € · 1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...

Puntuación 91

FIFA 2005



EA SPORTS · Fútbol
49,95 € · 1-2 J

La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.

Puntuación 95

FINAL FANTASY TACTICS

NINTENDO · RPG
39,95 € · 1-2 J



Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM



NINTENDO · Estrategia
39,95 € · 1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND



NINTENDO · Velocidad
44,95 € · 1 J

Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.

Puntuación 93

LA NOVEDAD DEL MES



FINAL FANTASY I & II



NINTENDO · RPG
39,95 € · 1 J

Todo el encanto de dos juegos clásicos que marcaron el camino a seguir en los RPG por turnos, con un lavado de cara que hace que luzca mejor que nunca y otras novedades jugables exclusivas para la ocasión.

Puntuación 93

GOLDEN SUN



NINTENDO · Rol
41,95 € · 1-2 J

Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.

Puntuación 93

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

NINTENDO · Rol
36,95 € · 1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

GRAND THEFT AUTO



TAKE2 · Acción
39,95 € · 1-2 J

¡Vas a ser el más malo de la ciudad! El juego que todos esperaban, bien adaptado a la portátil de Nintendo.

Puntuación 88

HAMTARO HAM-HAM GAMES



NINTENDO · Deportivo
39,95 € · 1 J

Vive las olimpiadas de los hamsters con pruebas tan divertidas como equitación a lomos de pollos.

Puntuación 85

HAMTARO RAINBOW RESCUE



NINTENDO · Aventura
44,95 € · 1 J

La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.

Puntuación 83

HARRY POTTER 2



EA GAMES · Aventura
41,95 € · 1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER 3



EA GAMES · RPG
46,95 € · 1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación 90

KIRBY NIGHTMARE



NINTENDO · Plataformas
36,95 € · 1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

KIRBY Y EL LABERINTO...



NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

LEGEND OF ZELDA



NINTENDO · Aventura-RPG
19,99 € · 1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA: LINK TO...

NINTENDO · RPG
39,95 € · 1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 94

LOS INCREÍBLES (NUEVO)



THQ · Beat'em up
39,95 € · 1 J

La familia Increíble usa la técnica del mandoble sin tregua para salvar al mundo de los malos.

Puntuación 86

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES · Simulador de vida
49,95 € · 1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

LOS URBZ (NUEVO)



EA GAMES · Aventura-comunicación
49,95 € · 1 J

Consigue labrarte una buena reputación en esta aventura donde destaca la variedad de objetivos .

Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



NINTENDO · Golf-RPG
39,95 € · 1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT

NINTENDO · Velocidad
42,00 € · 1 -4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI



NINTENDO · RPG
44,95 € · 1-2 J

Buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 94

MARIO VS DONKEY (NUEVO)



NINTENDO · Plataformas-puzzle
39,95 € · 1 J

Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! Lo único que quizá es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MEDAL OF HONOR



EA GAMES · Acción
49,95 € · 1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METROID FUSION

NINTENDO — Aventura
44,95 € — 1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

METAL SLUG



SNK PLAYMORE — Acción
44,95 € — 1 J

Un explosivo arcade de acción, traído directo de las recreativas. Tiene ritmo y buen nivel técnico.

Puntuación 90

METROID ZERO MISSION



NINTENDO — Aventura
39,95 € — 1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

POKéMON PINBALL

NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J



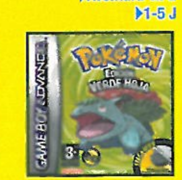
Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE

NINTENDO — Aventura-RPG
49,95 € — 1-5 J





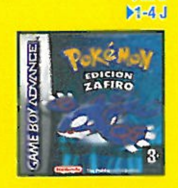
¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO — RPG
44,95 € — 1-4 J

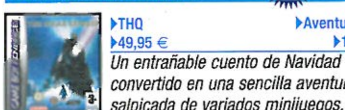




Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

POLAR EXPRESS



THQ — Aventura
49,95 € — 1 J

Un entrañable cuento de Navidad convertido en una sencilla aventura salpicada de variados minijuegos.

Puntuación 85

PRINCE OF PERSIA



UBISOFT — Plataformas-acción
44,95 € — 1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

SABREWULF



THQ — Aventura-plataformas
49,95 € — 1 J

Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3



SEGA — Plataformas
49,95 € — 1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



SEGA — Pinball
49,95 € — 1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



UBISOFT — Acción
44,95 € — 1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS TRILOGY



UBISOFT — Acción
41,95 € — 1-2 J

La trilogía de los 80 revive en GBA. En un solo cartucho, las situaciones más emocionantes de las películas.

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL



NINTENDO — Pinball
35,95 € — 1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

NINTENDO — Plataformas
19,99 € — 1-2 J

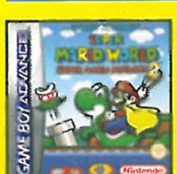


El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J



El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA



SQUARE ENIX — RPG Acción
39,95 € — 1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

XEVIOUS



NINTENDO — Acción
19,99 € — 1 J

El origen de los matamarcianos. Vale, es feote, pero tiene un ritmo que te va a dejar flipado.

Puntuación 93

WARIO LAND 4



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND



NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

ZELDA MINISH CAP

NINTENDO — Acción-Rol
39,95 € — 1 J



Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. KIRBY Y EL LABERINTO...
4. SUPER MARIO BROS.
5. YOSHI'S ISLAND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
4. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
5. FINAL FANTASY TACTICS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

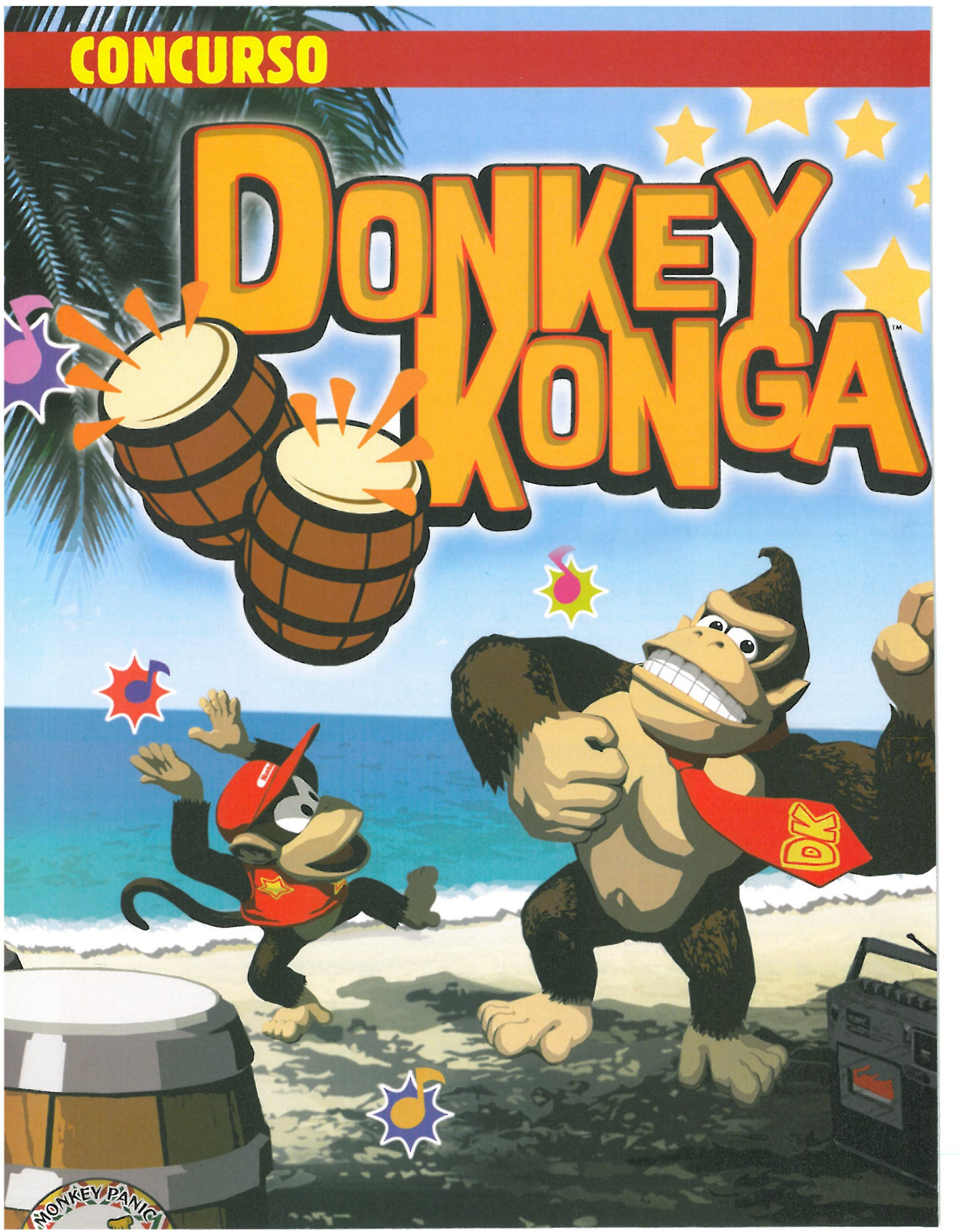
1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. EL RETORNO DEL REY
3. CT SPECIAL FORCES 3
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPIDER-MAN 2

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. LOS URBZ
4. SUPER MARIO BALL
5. ADVANCE WARS 2


CONCURSO
DONKEY KONGA™
DK
MONKEY PANIC

SIENTE EL RITMO DE LA JUNGLA

¡Únete a la movida que están montando Donkey y Diddy!

SORTEAMOS

1 Nintendo GameCube Mario Kart Pak + Donkey Konga + Konga



MARIO KART PAK
incluye
GameCube platino
+ Mario Kart Double Dash
+ Mando de control
+ Tarjeta de memoria

...Y ADEMÁS

15 Donkey Konga + Konga



Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: kongant + tus datos personales**

Ejemplo: kongant francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de enero de 2005.

Nintendo
GAMING 24:7.



REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción



¡Descubre todos los secretos que encierra el mundo Minish!



- Consigue los elementos fuego y tierra.
- Mapas detallados de Hyrule y las primeras mazmorras.
- Estrategias para vencer a los jefes de cada mazmorra.

LA AVENTURA, PASO A PASO

Link comienza su aventura con sueño, sin un ítem que llevarse al bolsillo y preocupado por la pobre Zelda, que está petrificada por obra de Vaati. Pero tranquilo, que la cosa mejorará si nos haces caso.

Una vez hayas visto la introducción y hayas despertado, ve a la habitación donde se encuentran la princesa Zelda y el Abuelo Smith. Consigue **la espada Smith y abre el cofre** para conseguir 20 rupias. Sal de la casa para seguir a la princesa y llegar a la Ciudadela. Una vez aquí, puedes hablar con los aldeanos para recoger información pero no te olvides de seguir a la Princesa Zelda para hablar con ella. Al final parece que has ganado algo... **¡¡Te ha regalado el escudo!!** Dirígete al Norte, hacia el castillo de Hyrule, pero... ¿Qué pasa? ¡Un mercader está atacando a la princesa! Acércate de frente a él cubriéndote con el escudo y la semilla rebotará y se quedará atontado. Sigue hacia el norte para **entregar la espada** en el castillo. Allí verás que no es una entrega de premios muy normal; **el malvado Vaati** abrirá el cofre con su magia y convertirá en piedra a la princesa Zelda. Cuando despiertes, ve a la sala principal. El rey te hará entrega de **la espada Minish rota y la espada Smith** que forjó tu Abuelo, además del **mapa de Hyrule.** Ve hacia el sur hasta que te topes con **Muto, el maestro carpintero** y verás que el camino está cortado. Sigue el camino del Este y no te olvides de segar la maleza con la espada, que puede haber objetos interesantes. Deshazte de los enemigos de **la Granja Lon Lon** y ve a la Colina del Este, para cruzar por el puente de la derecha hacia el Bosque Minish.

BOSQUE MINISH

Destruye a los enemigos y dirígete al Este para cruzar un puente. Ve al Sur y enfréntate a algunos Chuchus. Más tarde verás que alguien se encuentra en peligro. Antes de rescatarlo, sigue avanzando por la derecha para conseguir **una pieza de corazón.** Ve a por **Ezero** y ve de nuevo al sur; Ezero se cansará de andar y entrará a formar parte de la aventura... ¡¡Esto si que es ir de gorra!!. Sube al tocón para que Ezero haga su cántico y **te conviertas en Minish.** Sigue el camino de la izquierda y pasa bajo el tronco, espera en la orilla del río para subirte en una hoja y así podrás cruzar al otro lado.

COMUNIDAD DEL BOSQUE MINISH

Al llegar a darte la bienvenida los demás Minish no te enterarás de nada, dado su complejo lenguaje. Vamos a poner remedio llevando a Link por el camino de la derecha, y luego girando la primera hacia el norte hasta llegar a una bonita **casa de techos azules.** Entra y habla con **Festa,** él sí que comprenderá tu problema. Al salir de la casa ve primero por el embarcadero de la derecha para obtener **una pieza de corazón.** Luego ve por el primer camino al sur y baja por las escaleras, mueve la caja y entra para pillar el **Frutabel.** Habla con todos los miembros de la comunidad Minish y ve al Noroeste para entrar a **la casa del Sabio.** Te dirá que vayas a ver a Festa. Habla con él y podrás ir al Sepulcro.

SEPULCRO DEL BOSQUE

Rompe las vasijas si vas mal de salud, en ellas hay corazones. **Empuja la estatua** hacia la izquierda para abrirte paso ❶. Destruye a **las babosas** y sube a las cuatro baldosas para encender el fuego... Una vez hecho saldrá **el cofre con la llave** para abrir la puerta ❷. Ve a la derecha, **tira de la palanca** para completar la pasarela y **estira de la seta** para cruzar al otro lado ❸. Dirígete a la derecha, sube las escaleras y **ponte encima del interruptor** para quemar las ramas. Entra en el barril y sal por la otra abertura ❹. Sube las escaleras, **coloca**

SEPULCRO/ SÓTANO 2

PLANTA BAJA

SEPULCRO/ SÓTANO 1









el **tótem en el interruptor** y sube a Link al otro ⑤. Vuelve a entrar en el barril y gira cual hámster para **poner la puerta dirección Sur.** Avanza por la puerta y estira la seta **[1]** todo lo que puedas para alcanzar la orilla más alejada. Sube las escaleras y **abre el cofre para conseguir el mapa** de la mazmorra. Vuelve a repetir el estirón de seta pero esta vez hasta la mitad (las marcas del suelo te ayudarán) ⑥. Mata a todos los bichos y **arrastra la vasija hasta el interruptor** ⑦. Coloca **un tótem en el interruptor** y el otro arrástralo hacia ti, bordéalo y vuelve a arrastralo hacia el interruptor **[2]**, **abre el cofre y pilla la llave** ⑧. Entra de nuevo en el barril y gíralo para tener la puerta de la derecha dirección norte. **Utiliza la llave en la puerta de la derecha.** Ayúdate con la seta para cruzar el charco y sube al interruptor para completar la pasarela. Estira de la otra seta al máximo y lánzate al otro lado **[3]** ⑨. Mata a las babosas y **arrastra el tótem de la derecha hacia ti,** date la vuelta y empuja el otro tótem hasta el interruptor. La puerta se abrirá. Mata a los inquilinos aquí presentes (¡buenas tardes!) para que **aparezca el cofre con una llave,** sal por la puerta izquierda y sube por las escaleras ⑩.

Déjate caer por el hueco de la derecha y entra por la puerta norte. Empuja las baldosas y **accede al cofre que contiene... ¡la Brújula!** (tacháaaan)... Ahora ningún cofre se te resistirá porque aparecerán claramente en el mapa ⑪. Sal de esta habitación y avanza por la puerta izquierda. Esquiva o golpea a los champiñones y avanza hasta la puerta de la izquierda para utilizar la llave. **Golpea al gusano en la cabeza** y una vez que este inmóvil atízale en **el corazón que lleva en la cola [4]**. Cuando acabes con él, conseguirás **el jarrón mágico** que hay en cofre. Equípate el jarrón y **absorbe la telaraña de la puerta sur,** entra y pilla la **pieza de corazón** ⑫ Sal a la sala de los champiñones y limpia el polvo del suelo con el Jarrón para descubrir **tres interruptores más,** súbete a ellos ⑬ (también podrás atontar a los "Champis" con el jarrón para después acabar con ellos). Sal por la puerta de la derecha y **limpia el suelo para descubrir un interruptor oculto.** Después toca hacer lo mismo en la sala donde se encuentra el barril ⑭. Entra dentro del barril, **quita la telaraña de la puerta del medio [5]** y déjate caer sin miedo. **Atrae la hoja del agua con el jarrón** y súbete a ella.

Desplázate por el agua **usando el Jarrón para navegar** por el canal derecho. Sube las escaleras y arrastra una vasija hasta el interruptor. Avanza hasta el final del canal y coloca otro jarrón en el interruptor. Cruza por la hoja y **abre el cofre** ⑮. Ahora dirígete a la zona que no has visitado del canal y **usa la llave** que has conseguido en la puerta. Estira la primera seta y las demás absórbelas con el Jarrón para llegar hasta el cofre. Sube al interruptor para que aparezca **la marca roja** y entra en ella para ser teletransportado ⑯. Pisa **la marca azul,** pilla **la pieza de corazón** y vuelve a entrar en la marca. Absorbe la telaraña izquierda y entra en la sala para **abrir un cofre** y conseguir 20 Rupias. Sal y quita la otra telaraña, y por último ayúdate con la seta y el jarrón para llegar hasta la puerta del jefe de la mazmorra ⑰.

Gran Chuchu

JEFE DE LA MAZMORRA

Para derrotar al Chuchu, absorbe sus pies, pseudópodos o como quieras llamarlos, con el Jarrón Mágico para desestabilizarle. Cuando se tambalée intenta alejarte de él, no te vaya a caer encima. Una vez en el suelo, golpéale en cualquier parte **[6]**. *No aguantará más de cinco de estas si le pones alegría al asunto. Cuando casque conseguirás el Elemento Tierra y una pieza de corazón. Para salir, entra en la marca del suelo.*



PEQUEÑOS CONSEJOS



Consigue objetos

Durante la aventura encontrarás zonas rocosas y con maleza. Si limpias el terreno conseguirás ítems ocultos, como Rupias, Bombas, Flechas, Piedras de la Suerte, o pequeños corazones para subir tu salud... que pueden ayudarte a completar tu viaje. Ya sabes, todo lo que puedas hacer desaparecer del escenario, a lo mejor tiene recompensa. ¡Suerte!

CIUDADELA DE HYRULE









BOSQUE MINISH

Dirígete a la casa del sabio y habla con él, te abrirá **un pasadizo secreto para cruzar el bosque Minish.** Entra por debajo del tronco y después en la pequeña casa paraa visitar al duende. Te regalará **un saco de bombas.** Ahora debes volver a tu tamaño normal. Más arriba, en la lápida, pulsa R para que ésta explote. Más adelante sabrás para qué es... **Coloca una bomba en las rocas** para destruirlas y cruza por el puente a la Colina del Este.

PEQUEÑOS CONSEJOS



Hay que ser cordial

Habla con todos los personajes que veas. Algunos están más que escondidos, por lo que tendrás que poner todos los medios para encontrarlos. Al hacerlo recogerás información que te puede ayudar para continuar la aventura sin problemas. Además, puedes intercambiar Piedras de la Suerte para desbloquear nuevas zonas para explorar e investigar.

COLINA DEL ESTE

Ve hacia el norte y coloca una bomba en la pared para abrirte paso. Mata a **los murciélagos** y abre el cofre para obtener **Caracolas.** Sube las escaleras y coloca una bomba en las rocas, así tendrás el paso abierto para un futuro. Dirígete a la pradera del sur de Hyrule, concretamente a tu casa y un poco más al norte verás **otra lápida, pulsa R.** Echa **una cabezadita y repondrás toda tu energía.** Ahora ve dirección a la Ciudadela de Hyrule y, antes de entrar, sigue al Oeste y baja por las escaleras para poner **otra bomba en la roca.** Entra para conocer a las hadas.

CIUDADELA DE HYRULE

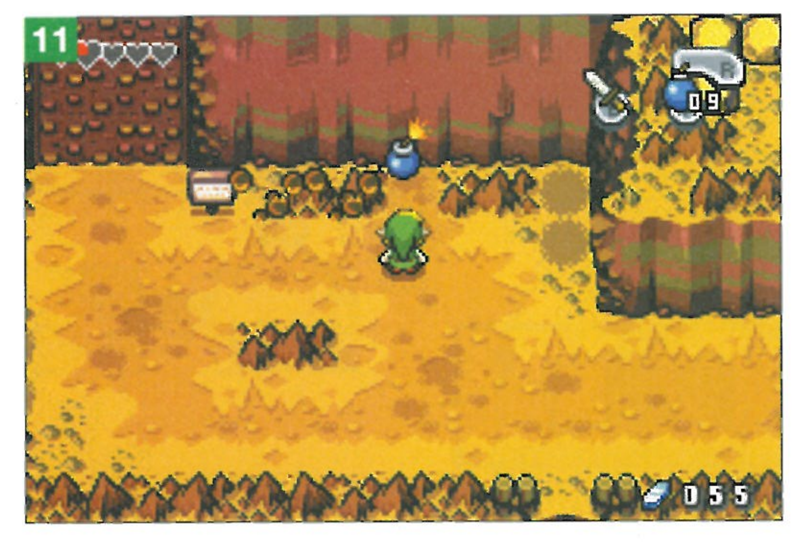
Nada más entrar en el pueblo, un señor con una caja de música te regala una **Bolsa para Piedras** ❶. Prueba suerte para encajar las piedras y se abrirá una zona de la Pradera del Sur. Dirígete alli y coge **la Pieza de Corazón.** Entra en la casa del maestro ❷ **Tesín** para aprender **el Ataque Circular.** Entra en la casa que tiene una rupia en el tejado y compra, por 80 Rupias, **una bolsa para llevar más Rupias [7]** ❸. Ve a la casa que hay más al Sureste y ayuda a la muchacha a coger las gallinas ❹. La primera vez te dará 10 caracolas y 20 rupias; la segunda, 10 caracolas y 30 rupias. Por el momento es suficiente. Ve a la plaza central y **aspira el polvo con el Jarrón Mágico [8]** ❺, más tarde alguien ocupará ese lugar. Ve a **la casa del Alcalde** ❻ y sal por la puerta derecha, baja las escaleras y abre el cofre para conseguir **una Piedra de la Suerte.** Antes de llegar a la pradera del Norte verás otra lápida ❼, pulsa R para hacerla estallar. Ahora ve al Oeste.

MESETA BEELE

Baja por las escaleras que verás un poco más abajo y **rompe la pared** con una bomba **[9]**. Entra y cúbrete con el escudo de los disparos del matorral. Habla con él y te venderá una **Botella vacía** por 20 Rupias. Sino tienes suficientes, consíguelas por ahí.

FALDA DEL MONTE MONGOL

Trepa por la última enredadera y consigue una rupia roja. **Llena la Botella** en la orilla del río y **riega la enredadera para que crezca.** Trepa y bordea la meseta, coloca una bomba entre los troncos y descubrirás **una cueva secreta.** Mata a los Chuchus y sube por la escalera. Coloca otra bomba en la roca para abrirte paso **[10]** y **conviérte en Minish.** Avanza para coger **Agua Termal. Devuelve a Link a su tamaño normal** y dirígete al Oeste. Si quieres **comprar Bombas,** entra en la última cueva. Casca la roca y agarra la seta para sortear el precipicio. Cuando salgas al exterior, **entra en los tornados para llegar a la otra meseta,** sube por la escalera y limpia el suelo con el Jarrón. **Hazte Minish** y déjate caer por el roto del suelo, habla con el Minish y abre el cofre para pillar una **Piedra de la Suerte.** Sal y **trepa por la liana** que hay al Este, sortea los peligros de la cueva y al final verás un cofre con otra **Piedra de la Suerte.** Sal y entra a por la semilla, déjala en el hueco y **convierte a Link a su tamaño para poder regarla.** Al oeste encontrarás un

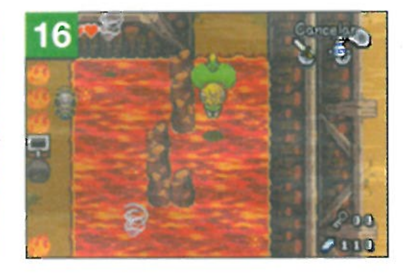












puente. Pon un bomba en la pared y entra. Conseguirás una **Pieza de Corazón,** una **Piedra de la Suerte** y Rupias. Trepa hasta el Monte Mongol.

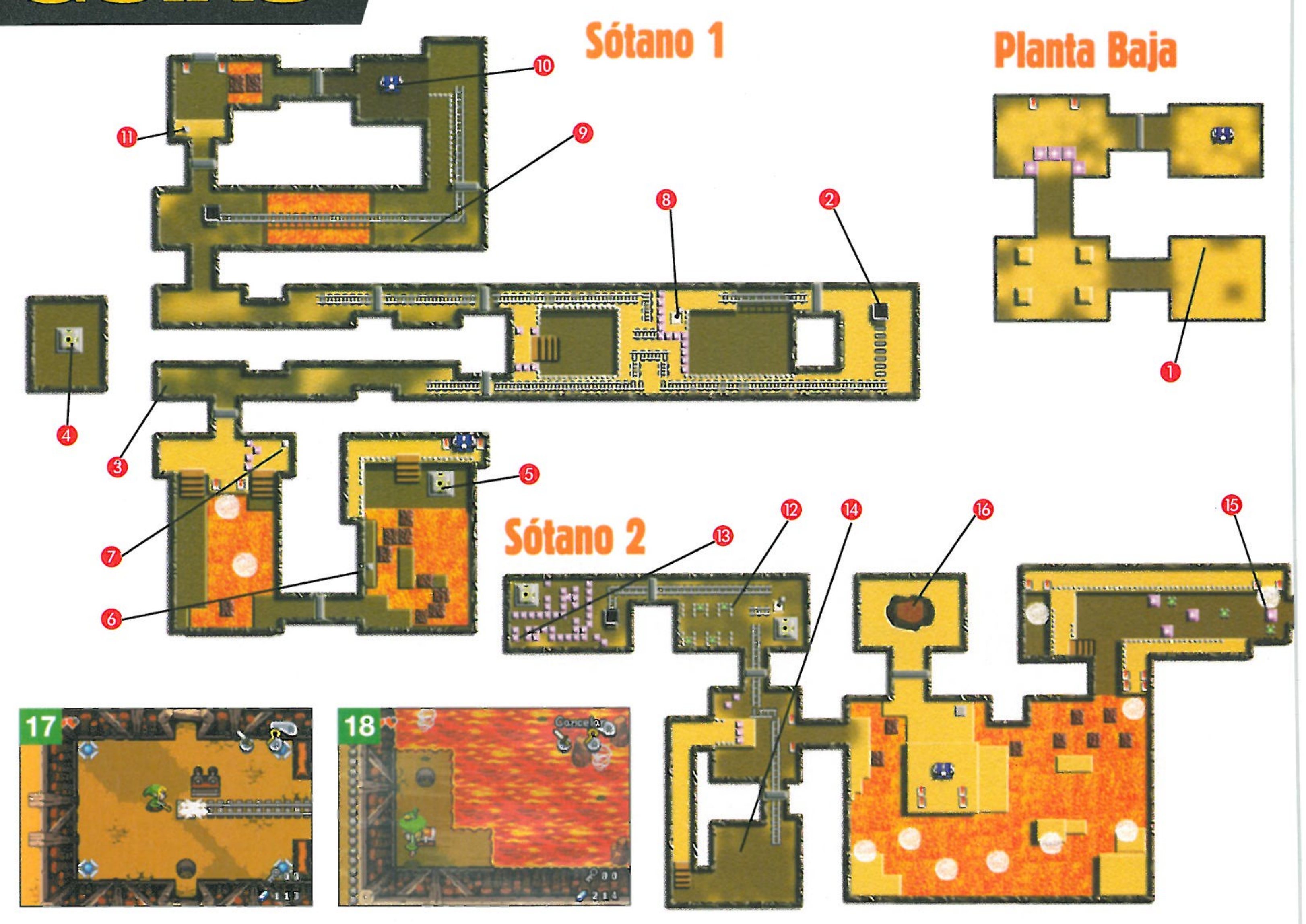
MONTE MONGOL

Sube por la escalera y **deshazte de las moscas.** Coloca una bomba en el hueco que hay entre las piedras y descubrirás una cueva. Entra, **cúrate con las Hadas** (no olvides meter alguna en la Botella) y recoge una **Pieza de Corazón [11].** Baja y ve hasta el puente, crúzalo y coloca una bomba en la pared de enfrente. Entra en la caverna y consigue otra **Piedra de la Suerte,** destruye a los Chuchus y **mueve las baldosas** para llegar hasta la otra puerta. **Sube a los torbellinos** hasta llegar a la otra meseta, sube por la escalera y pon una bomba en la pared que hay más al Este. Entra y el matorral mercader te venderá un **Anillo de Escalada por 40 Rupias.** Ahora puedes escalar cierto tipo de paredes. Para probarlo, **escala justo por la que tienes a la derecha** y avanza hacia arriba hasta llegar a otra cueva. De momento no hay nada que hacer aquí, así que ve hacia la cueva donde están las hadas y **escala por la pared de la izquierda.** Por el camino de la derecha llegarás a una meseta donde debes **colocar una bomba entre las maderas, aunque en el cartel ponga que está prohibido.** Entra en la cueva y tira una bomba al agua, saldrá **una de las Grandes Hadas.** Responde sinceramente y conseguirás un **Saco de Bombas Grande.** Avanza hasta la siguiente plataforma y ve hacia el Este, agarra la seta y cruza al otro lado. **Conviértete en Minish** y avanza por la derecha pero ten mucho cuidado con **las gotas de agua** ya que te quitarán vida si te mojas. **Vuelve a hacerte grande,** mueve la roca hasta que caiga al agujero y arrastra la otra roca hasta el siguiente agujero para que puedas **bajar por la escalera.** Múeve las baldosas **[12]** para salir de nuevo al exterior y entra por la siguiente puerta. **Absorbe con el Jarrón** todo lo que hay al otro lado y agarra la seta para cruzar. Avanza hasta la siguiente habitación y, cuando llegues al puente, tira **una bomba al interruptor** para desbloquear el puente. En la siguiente habitación, arrastra la roca hasta el hueco y empuja el tótem para llegar a la puerta. Mueve las baldosas y abre el cofre para conseguir una **Piedra de la Suerte.** Sal y **conviértete en Minish.** Entra en la **Mina de Melta** y ve directamente a hablar con el **Maestro Melta [13]** para **entregarle la espada.** Ahora ya tendrás permiso para salir al exterior. **Hazte grande y pulsa R en la lápida.** Sube por la escalera hasta la... ¡siguiente mazmorra! (retacháaaan)

CUEVA DE LAS LLAMAS

Ve a la derecha, destruye las bombas y coloca una tuya en la falsa roca. Avanza y coloca unas bombas ❶ para **dar la vuelta a los enemigos** y poder golpearlos. Cuando acabes con ellos, se abrirá la puerta y aparecerá **un cofre con la Brújula.** Avanza hasta el S1 y destruye o esquiva las bombas, sube por la escalera y ve hacia el este hasta encontrar **la vagoneta** ❷. Súbete a ella y te llevará hasta otra zona. Sigue avanzando y destruye las bombas. Coloca **otra en la pared** ❸ para abrirte paso **[14].** Casca a los enemigos y **saldrá una plataforma. Conviértete en Minish** ❹ y entra por el hueco pequeño de la pared. Ve todo hacia el este y en cuanto puedas, al sur. Tírate por el hueco que hay entre las baldosas y **sube a la plataforma para volver a tamaño normal** ❺. Sube por la escalera, abre el cofre y consigue el **Mapa de la mazmorra.** Cruza deprisa por la rocas que hay sobre la lava **[15],** abre el cofre y consigue una **Piedra de la Suerte.** Súbete al interruptor ❻. Para llegar a la puerta, muévete por las rocas y aspira los jarrones que hay en la siguiente para poder pasar sin quemarte. Sube a la roca móvil para atravesar la lava y golpea a los bichos bola, cógelos y métete en los huecos. **Ellos se quedarán dentro y conseguirás 50 Rupias y subir por las escaleras.** Llega al torbellino y lanzáte dentro de él, ve al sur hasta otro torbellino y bordea las rocas **[16]** rumbo norte. Sube las





escaleras, mueve la baldosa y **pisa el interruptor para abrir la puerta** ⑦. Arrastra el cofre hasta el hueco del suelo y ábrelo para pillar la **llave pequeña. Vuelve a subir a la vagoneta** para ir directamente a usar la llave en la puerta. Avanza por el rail y **golpea la palanca** ⑧ **para cambiar la dirección de la vias.** Vuelve a subir a la vagoneta. Avanza y métete en el hueco para que no te den las cuchillas, camina por la vía y coloca una bomba en la pared ⑨ para coger la **Pieza de Corazón.** Avanza por la puerta abierta que hay en el norte y déjate caer al suelo que hay en la izquierda. Mata a los Chuchus y consigue el **Bastón Revés** ⑩. Sube a la primera roca y usa el Bastón para darle la vuelta a la segunda. Vuelve a usar el bastón disparando en el hueco, métete y salta a la plataforma superior para **subirte al interruptor** ⑪. Sal por la puerta y **dale la vuelta a la vagoneta con el Bastón** [17]. Súbete a ella y arrastra el cofre hasta el hueco para conseguir una **llave pequeña** que usarás en la puerta que hay donde está la **Marca azul. Conviértete en Minish y sortea las cuchillas** ⑫ para entrar por el hueco. Llega hasta la siguiente plataforma y **vuelve a tamaño Link,** dale la vuelta a la vagoneta y sube a ella. **Cambia la dirección de las vías** y sube a la vagoneta ⑬. Mete a los bichos bola en los huecos y arrastra la palanca hasta el hueco de arriba para activarla. **Abre los cofres** ⑭ y avanza por la derecha. Usa el Bastón para girar las rocas y aspira las vasijas con el Jarrón. Utiliza el bastón en el hueco del suelo y lánzate sobre el torbellino para llegar arriba. Avanza a la derecha y sube a otro torbrllino. Encontrarás una meseta al sur ⑮. Aprovecha los huecos y los torbellinos para acceder a todos los cofres [18], en uno está la **Llave Grande.** Abre la puerta y rompe las vasijas y **coge un Hada con la Botella.** Déjate caer por el hueco ⑯.

Gleeok

JEFE DE LA MAZMORRA

Rueda por el suelo y dispara con el Bastón a la cola del Dragón. Cuando se caiga el escudo potector apoyará la cabeza. Sube por ella hasta llegar al cuerpo y golpea en el triángulo amarillo. El fuego lo puedes quitar a espadazos, que además da salud. Cuando caigan las rocas, fíjate en sus sombras y... procura no estar sobre una de ellas. Pilla el Elemento de Fuego y la Pieza de Corazón.

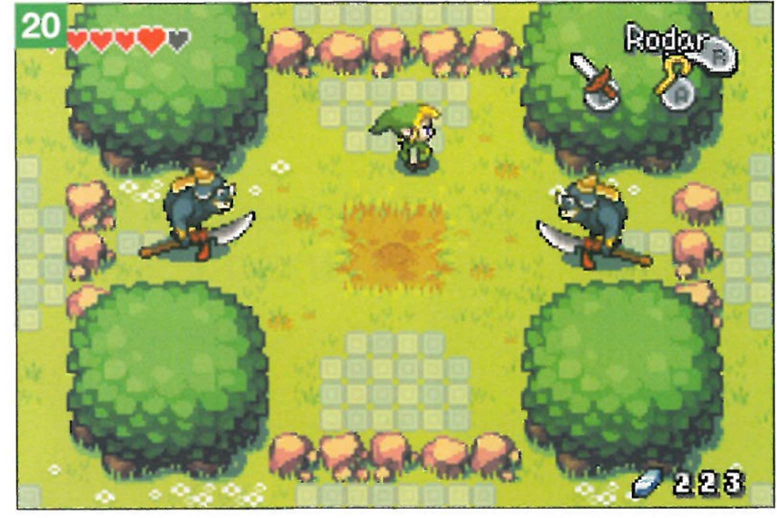
VIAJE AL PUEBLO

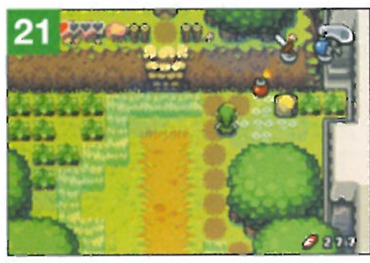
Sal al Monte Mongol y sube a la plataforma para **hacerte un Minish.** Entra en la Mina de Melta y ve a verle, te entregará la **Espada Blanca.** Sal de la mina, **crece** donde encogiste y pon rumbo al pueblo. Ve por la meseta Beele hasta la meseta del norte, verás un hueco donde utilizar el Bastón. Sube y **acciona la palanca** para completar el puente. Baja al pueblo.

ELEMENTOS FUEGO Y TIERRA

Entra en el castillo y sube por las escaleras de la izquierda. Sigue de frente y entra en el patio del castillo, avanza y encontrarás la entrada al santuario. **Coloca la espada en el altar para impregnarla con el poder de los dos elementos.** Vuelve atrás y ponte encima de una las marcas [19] luminosas que hay en el suelo y carga













tu espada al máximo, luego ponte sobre otra de las marcas para **dividirte en dos y poder pisar los dos interruptores.** Sal del castillo y ve hacia el pueblo, **Vaati aparecerá** y tendrás que enfrentarte a **dos Moblins** [20]... ¡Acaba con ellos! ¿Ya? Pues ahora, antes de nada, dirígete por la derecha a la **Granja Lon Lon** y no hagas nada en el pueblo... Luego vas. Utiliza el **Bastón** en el agujero y métete en él para ser lanzado a la parte de arriba. Entrarás en la **Cascada Xera.** Ve hacia la izquierda y encontrarás una **Pieza de Corazón.** Luego baja hasta la Colina del Este y vuelve a utilizar el Bastón para subir arriba. Ve hacia la izquierda y entra en el Bosque Minish. Busca el árbol y accede a su interior, baja por las escaleras y encontrarás otra **Gran Hada** que te proporcionará una **Bolsa de Rupias** más grande; eso sí, antes tendrás que ofrecerle todas tus Rupias, aunque finalmente no las aceptará. Ahora ve a la **Ciudadela de Hyrule.** Entra en la cabaña de entrenamiento para aprender **un nuevo movimiento, el Romperrocas.** Vuelve a la **Meseta Beele** y entra en la caverna donde compraste la Botella. Divídete en dos y arrastra el bloque de piedra, sube por la escalera y coloca una bomba en la pared para conseguir la **Piedra de la Suerte** que hay en el cofre. Ve hacia el Sureste y coloca una bomba entre las dos rocas, **abrirás una cueva de Hadas** [21]. Atrapa una con la botella vacia. Luego sube por la escalera y empuja la roca para que entre en el hueco. Baja y vuelve sobre tus pasos para ir un poco más al Sur y entra en la casa árbol, encontrarás a **Poemun, el poeta de la Ciudadela de Hyrule.** Junta una piedra con él y te **apartará un árbol que hay cerca de donde estás.** Dirigete allí y **junta otra piedra con Poemun, abrirá una grieta para Minish en el Bosque Minish.** Entra en la casa y habla con la "okupa". Verás que **no hay nada que hacer hasta que no esté iluminada la habitación,** por lo tanto... ¡hala, tirando p'a la Ciudadela de Hyrule!

BOTAS PEGASO

Entra en **la zapatería** y verás que el empleado se queda dormido. **Conviértete en Minish y sube por la pequeña escalera** para hablar con los demás Minish. **Vuelve a tu estado normal y sal de la tienda.** Antes de largarte, prueba a juntar piedras con los aldeanos. Y si tienes 300 Rupias, entra en la tienda y **compra el Bumerán;** si no, cuando las tengas no te olvides de comprarlo. Dirígete a **la casa de la Granja Lon Lon y conviértete en Minish** [22]. Entra en la casa por el hueco pequeño y **vuelve a tu tamaño una vez dentro.** Rompe las vasijas y encontrarás **la llave que hace falta para abrir la puerta.** Vuelve a **convertirte en Minish** para salir, vuelve a tu tamaño y **entrégale la llave a su dueño. De ahora en adelante podrás entrar y salir de la casa a tu antojo.** Si has tenido suficiente suerte uniendo piedras, podrás bajar por unas escaleras que hay saliendo de la casa y conseguirás **otra Bolsa para Rupias.** Ve un poco al Noroeste y verás una cueva. Entra y **dóblate para mover la piedra, abre el cofre y consigue 50 Rupias.** Avanza por el único camino disponible y llegarás hasta un agujero. **Usa el Bastón Mágico para impulsarte arriba, conviértete en Minish** y cruza por el puente. Tírate por la rendija y coge una **Piedra de la Suerte. Vuelve a tu tamaño** y tírate al torbellino para llegar a la meseta de enfrente. Usa el otro torbellino [23] para cruzar el agua y llegar hasta el Lago. **Baja hasta el Bosque Minish y entra en la casa de Sirope,** coge la seta [24] y si quieres **llena tu Botella con la energética Poción azul.** Sal de la casa y ve todo lo que puedas al sur para encontrar otra **Pieza de Corazón.** Ahora ve a la **Granja Lon Lon** y sube por la escalera, entra en el torbellino y ve a la meseta del este. Tírate y **junta una piedra con Goro,** aparecerá un mercader que vende Piedras de la Suerte en la Ciudadela. **Ve a la Ciudadela y utiliza la seta en la zapatería para despertar al zapatero.** Después de que le ponga las suelas y las termine (5 segunditos de "ná") te hará entrega de **las Botas Pegaso.** ¡¡Hala, a correr se ha dicho!!

CIUDADELA DE HYRULE

Busca al cartero y junta una piedra con él, ve a la oficina de correos y verás **una nueva empleada** a la que puedes encargar un curso de guerreros... por un módico precio, claro. **Visita al entrenador y te enseñará otro nuevo movimiento, el Ataque Pegaso.** Entra en la panadería y compra panecillos, en algunos encontrarás **Piedras de la Suerte. Conviértete en Minish** en la casa donde hay un perro dentro y sal al exterior. Entra a **la Panadería** por la parte trasera y sube las escaleras. Pasa por el agujero que hay a la izquierda y **consigue 100 Rupias** que hay en el cofre. Ahora **entra en el Hotel y alquila una habitación, cuanto más cara sea la habitación mejor será el premio por la mañana.** Habla con toda la gente de la planta de arriba del Hotel y **prueba a juntar piedras con todos ellos.** Vuelve a la casa del perro para **convertirte en Minish** y trepar por la liana que hay junto a las escaleras del Hotel. Entra por la parte trasera para conseguir una **Pieza de Corazón.** Luego **conviértete en Minish dentro de la cafetería** y sal para cruzar el estrecho puente de la izquierda, hablar con el perro y probar a juntar una piedra con él. Entra en la última casa por la parte trasera y **vuelve a tu tamaño normal.** Sal y entra en la casa árbol, aquí **podrás cambiar caracolas por figurillas.**

PEQUEÑOS CONSEJOS



¿Que qué es esto?
Cada vez que encuentres uno de estos altares acércate a ellos y pulsa R para que estallen. Te podemos adelantar que hay al menos siete de estos altares repartidos en las diferentes zonas. Así que ya sabes, cada vez que entres en una nueva zona del mapa rastréalo y quizás veas una. ¿Qué para que sirven? Je,je... En la próxima entrega te lo contamos.



¿Quieres salvar a Olimar y Luis? Pues ve criando Pikmin mientras lees nuestra guía.

PIKMIN 2

PRIMERA ENTREGA

- Cómo recoger todos los objetos de cada nivel.
- Recorrido práctico y detallado de las cuevas secretas.
- Las mejores estrategias para cada enemigo final.

PEQUEÑOS TRUCOS Y CONSEJOS

¿Has comenzado la aventura y... ya te has quedado bloqueado, con tres Pikmin verdes y cara de estar mascando garbanzos crudos? Tranquilo. Empieza otra vez siguiendo estos consejos, aprende bien para qué sirve cada color de Pikmin, y seguro que de ahora en adelante todo es pan comido.



B





TIPOS DE PIKMIN

PIKMIN ROJOS

Habilidad: Son **inmunes al fuego.** Úsalos para destruir los lanzallamas y todos los enemigos ligados al fuego.

PIKMIN AMARILLOS

Habilidad: **La electricidad** no les afecta y son muy **livianos.** Úsalos para las barreras y los enemigos eléctricos. También puedes lanzarlos más lejos que a otros Pikmin. [A]

PIKMIN AZULES

Habilidad: **Inmunes al agua.** Con ellos podrás drenar zonas inundadas y coger a objetos rodeados de agua.

PIKMIN BLANCOS

Habilidad: **Inmunes al veneno** y encuentran **objetos enterrados.** Solo podrás cultivarlos dentro de algunas cuevas. Úsalos para destruir los extractores de gas venenoso.

PIKMIN MORADOS

Habilidad: Son **muy fuertes.** Solo podrás cultivarlos dentro de algunas cuevas y son los más poderosos a la hora de combatir, aunque algo lentos. Úsalos para eliminar rápidamente a los monstruos sin sufrir daños. [B]

LOS BULBIKMIN

Habilidad: **Inmunes al veneno y al agua.** Esta especie es una fusión entre un Bulbo y un Pikmin y tan solo viven dentro de cuevas. En cuanto te deshagas de su madre te seguirán hasta su último aliento, pero **no podrás sacarlos al exterior.**

TRUCOS Y CONSEJOS

PON ATENCIÓN

- Conviene tener **más de 100 Pikmin** de cada especie en las cebollas para poder reemplazar los que pierdas durante los combates. [C]
- **Administra muy bien los Pikmin dentro de las cuevas** porque no podrás cultivar más hasta que vuelvas al exterior.
- **Utiliza los dos personajes** para realizar trabajos simultáneos. Así podrás cultivar Pikmin con Olimar mientras construyes un puente o tiras una pared con Luis. [D]
- Para conseguir más morados, baja al nivel 8 del complejo subterráneo, dentro del Valle del Reposo. Es la única cueva en la que **reaparecen las flores lilas** después de usarlas.
- Cuando haya **muchos enemigos juntos, elimínalos usando a Oli o Luis** para evitar que tu número de Pikmin se reduzca rápidamente.
- En cuanto veas **enemigos que disparan rocas** o lo que sea, intenta que acaben con los demás malos de la zona antes de avanzar.













NUESTRO RECORRIDO, PASO A PASO

VALLE DEL REPOSO

Llama a los Pikmin con el botón B para lanzarlos posteriormente sobre el enemigo, usando el botón A. Manejando a Luis **usa todas las flores para criar 11 Pikmin** y sigue recto hasta encontrarte con Olimar. Lanza todos los Pikmin sobre la bolsa de papel, y úsalos para llevar el monstruo hasta la cebolla. Ahora ya puedes ir a buscar la pila (Reactor valeroso) y llevarla hasta la nave. Usa todas las flores del área para **criar de 35 a 37 Pikmin, y lánzalos sobre la bolsa de papel.** En la siguiente zona, elimina a los enemigos y lleva la lata de refresco (Chatarrísima) hasta la nave. Mientras tanto usa todos los Pikmin disponibles para **abrir paso hacia el suroeste a través de la pared,** donde encontrarás la primera cueva de la aventura.

CUEVA DE EMERGENCIA

Nivel 1: Acaba con todos, coge la chapa de botella (Emblema Saciante) y la mandarina (Mole Cítrica).
Nivel 2: En este nivel encontrarás **dos flores de color morado.** Lanza 5 Pikmin en cada una de ellas para obtener **10 Pikmin morados** (cada uno de ellos es diez veces más fuerte que un Pikmin de cualquier otro color). Retrocede y lleva el globo terráqueo (Atlas esférico) a la nave. Por último, usa **el geiser** para salir de nuevo a la superficie.

BOSQUE DEL DESPERTAR

Después de eliminar a todos los enemigos, coge la fresa (Baya solar). Continúa al noroeste y **verás dos grandes plantas,** usa los Pikmin para coger las bayas que crecen en ellas y llevarlas hasta la nave [1]. Por cada 10 bayas rojas obtendrás una dosis de **spray superpicante con el que rociar a tus Pikmin y hacerlos mucho más fuertes.**
Derriba la pared, sigue recto, gira a la izquierda y luego a la derecha, donde encontrarás **otra cueva.**

SIMA DE LAS BESTIAS

Nivel 1: Coge el pad de control (Piedra de gloria).
Nivel 2: Encontrarás **dos flores lilas** y una dosis de **spray superpicante** dentro de un huevo.
Nivel 3: Destruye los **agujeros de fuego** usando a los Pikmin rojos y acto seguido coge el disquete (Archivo cósmico), y la ficha de dominó (Monolito de la Discordia).
Nivel 4: Teniendo cuidado con los géiseres de fuego, usa la flor lila y **rompe los huevos** para absorber el néctar. Coge la carta (Oblea de la suerte) y la hand-held clásica (Arquitecto de Sueños) [2].

Enemigo Final
Bulbo Emperatriz. *Con mucho cuidado ve hasta la cabeza y lánzale unos cuantos Pikmin [3]. Llámalos enseguida y refúgiate en el hueco de la pared para que no te aplaste al girar. Cuando acabe de moverse, ve hasta la zona donde tienes la nave y lánzale unos cuantos Pikmin para dañarlo. Como antes, llámalos antes de que empiece a rodar y los aplaste. Repite el proceso hasta eliminarlo.*

Tras eliminar a Bulbo Emperatriz: Después de coger el aparto electrónico (Detector prototipo) tendrás **un detector de tesoros la mar de práctico.**
En cuanto llegues al exterior, **reúne todos los Pikmins morados, y coge más rojos.** En la misma dirección en que se encuentra la anterior cueva, **desinfla la bolsa de papel y entra en la cueva.** [4]

JARDÍN DE BLANCAFLOR

Nivel 1: Coge el bote de vidrio (Silo de Nutrientes).
Nivel 2: Elimina a los **cerdos lanzallamas** con los Pikmin rojos. Coge el diamante (Corazón petrificado) y la chapa (Fin de la sequía) [5].
Nivel 3: Del mismo modo que pasa con las flores lilas, **si lanzas un Pikmin cualquiera en una flor blanca conseguirás un Pikmin blanco.** Úsalos para desenterrar la cinta adhesiva (Megafijador Textil).
Nivel 4: Destruye los **emisores de gas tóxico** con los Pikmin blancos, coge la seta (Hongo tóxico) y la lata de sardinas (Dadivosidad marina).

Enemigo Final
Gagarote Escurridizo. *Separa tus Pikmin y coge solo los de color rojo. Cuando vaya a atacarte, esquiva su picotazo y lánzale Pikmin desde el costado. Mientras tenga muchos Pikmin en la cabeza no podrá matarte ninguno. También puedes atacarlo justo antes de que salga de tierra [6].*

Tras eliminar a Gagarote escurridizo: Coge el guante (Multisaco de dormir) y sal de la



7



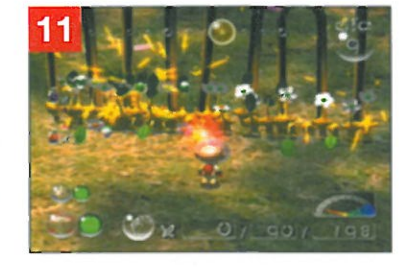
8



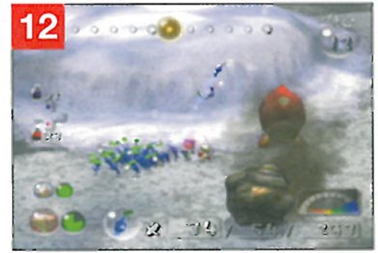
9



10



11



12

cueva. A partir de ahora **podrás echarte siestas manteniendo presionado el botón X.** De nuevo en la superficie, coge a tus 15 Pikmin blancos y **dirígete a los tiestos** que hay cerca de la nave. Desde el primero, lanza los Pikmin al segundo, donde desenterrarán una raíz (Bulbo peregrino) [7]. Usa los Pikmin blancos para derribar **las paredes que desprenden veneno,** situadas junto a las cuevas que acabas de completar, y destruye los emisores de gas. Tras una de ellas encontrarás la segunda parte del globo terráqueo (Proyección geográfica), con el que podrás acceder a **una nueva zona inexplorada.** Construye un puente para llegar más rápido hasta la nave.

EL ARROYO DESCONCERTANTE

Ve a la izquierda en busca de Pikmin amarillos. Cuando veas **dos rocas cuadradas juntas,** súbete sobre la más baja junto con blancos y rojos, y lanza los morados sobre la otra piedra. Así alcanzarás la parte superior. Usa los rojos para eliminar a los monstruos (sobre todo al **bulbo fogoso)** [8] y a los blancos para destruir la pared venenosa y poder llegar hasta los Pikmin amarillos. Sigue adelante y usa todos los Pikmin que tengas para **hacer un puente** por el que llegar más rápido hasta la nave. Junto al puente verás una especie de **telaraña gigante** con un bulto en el centro [9]. Destruye el bulto para liberar **2 nuevas flores** que producen bayas moradas con las que la nave podrá fabricar un **spray superamargo con el que atacar a tus enemigos.** Junto a las flores, en lo alto de un tronco, verás un abridor (Exterminador de estorbos). Lanza los Pikmin amarillos para cogerlo. Justo enfrente verás unos caminos sobre el agua. Selecciona los amarillos y avanza con mucho cuidado, hasta llegar al extremo opuesto y coger la lata (Puerta del pepinillo).

CIUDADELA ARÁCNIDA

Nivel 1: Coge el tomate (Cachito de amor).
Nivel 2: Elimina los **aspersores de fuego** y a los enemigos usando rojos. Pilla el tapón (Activador de actividad), el pintalabios (Servicio labial) y la cabeza de pato (Enigmática paradoja).
Nivel 3: Elimina los monstruos con los Pikmin amarillos. Coge la lata (Arquitectura abierta) y la concha (Concha memorable) (está enterrada).
Nivel 4: Coge la fotografía (Cápsula del tiempo), el bombón (Rey de los dulces), y la caja de cerillas (Llama del mañana). Crea más blancos.
Nivel 5: Usa los Pikmin blancos para desenterrar un diamante (Diamante real).

Enemigo Final
Pelota patas largas.
Selecciona los Pikmin amarillos y rojos y colócate bajo la araña [10]. Lánzale los Pikmin al cuerpo cuando no se mueva y llámalos justo antes de que se los quite de encima. Teniendo un poco de cuidado es fácil evitar que te pise.

Tras eliminar a Pelota patas largas: Coge la llave (La llave) y tendrás acceso al modo desafío.

BOSQUE DEL DESPERTAR

Reúne todos los Pikmin amarillos que tengas, sigue hacia el norte y encontrarás una chapa (Fuente hipnótica) sobre un tronco. **Lanza los Pikmin amarillos hacia la valla electrificada** (tú tendrás que rodear la montaña pasando por una zona inundada) para que la derriben [11]. Cuando puedas pasar, **consigue todos los Pikmin azules que puedas** y coge el tubo de pintura (Plasta decorativa). Junto a la nave y las cebollas verás una pared dentro de un pequeño estanque. Usa los Pikmin **azules para destruir una roca que hay junto a la pared,** y el agua se filtrará. Sube el camino y coge el dado (Tótem de la suerte).

VALLE DEL REPOSO

Coge bastantes Pikmin **azules y blancos, y dirígete hacia la Cueva de Emergencia.** Destruye la pared que hay en el lago, a continuación rompe la roca (para que se filtre el agua), elimina a los monstruos y haz el puente [12]. Selecciona los Pikmin blancos e **inspecciona la zona situada a la izquierda de la puerta** que acabas de destruir para desenterrar una alcachofa (Sorpresa alienígena). Mientras tanto, coge los Pikmin azules y ve hacia la izquierda, después de cruzar el puente. Verás que hay una especie de **lago con varias piedras en el centro y un bulbo fogoso al otro extremo.** Elimina los anfibios y, con mucho cuidado, haz **que el bulbo te siga hasta el agua** (lánzale un Pikmin y llámalo inmediatamente). Así se le apagarán las llamas y podrás matarlo a placer, pero procura **que no salga del agua o volverá a arder.** Cuando lo elimines, coge el reloj (Mecanismo temporal). Coge otra vez los blancos además de amarillos y muchos rojos. Vuelve donde estabas antes y ve a la izquierda, después del puente. Pasado **el pequeño lago donde estaba el bulbo** verás una figura de madera (Úrsido fosilizado) sobre un lateral del camino. Usa los amarillos para cogerlo y llevarlo a la nave. Ahora, selecciona los rojos y los blancos y avanza hacia el lado contrario. Mientras los blancos destruyen la pared tóxica, con los rojos elimina el Verraco y **sube la montaña nevada** (esquivando las piedras que te dispara la larva) hasta llegar a la











corona (Maravilla Inenarrable) [13]. Con los Pikmin rojos y los blancos nuevamente, dirígete hasta el lago que drenaste antes, **pon la cámara lejos y fíjate en un camino que sube por una montaña nevada,** cerca de la cueva de emergencia. Sube el camino y elimina al Tagarote [14]. Después, sube con los blancos para desenterrar un anillo (Amenaza rosácea) y llevarlo a la nave. Ahora coge Pikmin amarillos, rojos y blancos, y vuelve al lugar donde acabas de destruir la pared tóxica. **Sube la rampa** para entrar en la siguiente cueva.

COMPLEJO SUBTERRÁNEO:

Nivel 1: Coge la cinta adhesiva (Megafijador agotado) y **desentierra el marcador telefónico** (Mesa decó). Usa los Pikmin rojos para acabar con los monstruos.

Nivel 2: Con mucho cuidado, **elimina a los monstruos voladores alejándote de las bombas que lanzan.** También verás grandes bombas en forma de piedra que se activan al tocarlas. Coge el componente electrónico (Mente prodigiosa) y el engranaje (Desmoralizador). Para evitar las explosiones, **golpea las bombas con uno de los personajes** y aléjate rápidamente.

Nivel 3: Separa los Pikmin y coge los rojos. Con cuidado **elimina todas las larvas y destruye los lanzallamas.** Después, coge el engranaje (Volante omega), el muelle (Lanzadera espiral) y el tornillo (Super-estabilizador).

Nivel 4: Momento para incrementar el número de **Pikmin blancos.**

Nivel 5: Deja todos los Pikmin junto a la nave y avanza por el nivel **haciendo explotar todas las bombas y las Bombarañas que veas.** Ahora, con un pequeño pelotón de Pikmin rojos, coge el disco de reloj (Disco místico) y la tuerca (Fajín adamantino).

Nivel 6: Avanza con mucha cautela y elimina los enemigos poquito a poco. Coge el regulador (Receptor espacial), el tornillo (Coloso inflexible) y la bombilla (Procesador de vacío).

Nivel 7: Con mucho cuidado, coge los rojos y **elimina al Groink gatillante atacándole por la espalda.** Cuando esté en el suelo llévalo rápidamente hasta la nave **antes de que resucite.** Coge el componente electrónico (CPU indomable), la lata de sardinas (Contenedor perfecto) y la cinta aislante (Fijador furioso).

Nivel 8: Otro nivel sin enemigos. A parte de las flores moradas, también verás que hay **2 flores que cambian de color, con las que cultivar varios Pikmin del color que quieras.**

Enemigo Final

Arañator. *Acércate al centro de la pantalla con todos tus Pikmin rojos, no hace falta que sean muchos, y ataca la esfera central. En ese momento el arácnido hará su aparición [15]. Este artefacto tiene implementada una mirilla láser que apunta en dirección a tus Pikmin y dispara metralla a gran velocidad. La táctica para vencerle es correr en círculos cuando esté disparando y atacarle al cuerpo central cuando acabe de hacerlo. Pero recuerda llamarlos antes de que los lance o podrá matarlos más fácilmente. Repite la operación hasta acabar con él.*

Tras eliminar a Arañator: Coge la bombilla (Orbe estelar). Desde este momento podrás **ver con total claridad en las cuevas.** En el exterior, vuelve a coger **Pikmin amarillos y rojos, y unos pocos blancos.** Camina hacia el lugar donde cogiste la corona real y construye un puente de madera para llegar la siguiente cueva subterránea.

CAVERNA FRONTERIZA

Nivel 1: Utiliza los rojos para acabar con los enemigos, **evita los escarabajos tóxicos,** y utiliza los blancos para desenterrar el rubí (Esencia de ira) y la bola de navidad (Decoración básica) [16].

Nivel 2: Haz lo mismo que en el nivel anterior y coge el zapato (Icono del progreso) y el regalo (Receptáculo de la alegría).

Nivel 3: Con cautela, elimina el Bulboso y al resto de enemigos. Después coge la campana (Alarma de emergencias), la vela (Arte efímero) y el anillo (Joya estrella macho). Aparte, también descubrirás **un nuevo aliado** que, aunque se parezca a los bulbos, **te seguirá como cualquier otro Pikmin.**

Nivel 4: Coge todos los Pikmin amarillos y **destruye las barreras eléctricas.** Coge la canica (Esfera omnisciente), y la estrella de navidad (Inocencia perdida).

Nivel 5: Utiliza los **morados, amarillos y rojos para acabar con todos los enemigos** y coge el guante metálico (Puño magullador), gracias al cual podrás golpear mejor a los enemigos usando a cualquiera de los personajes.

Nivel 6: Selecciona **los azules y los bulbos Pikmin** y elimina a los enemigos antes de coger la pieza de ajedrez negra (Estatua impagable) y la pieza de ajedrez blanca (Estatua inútil).

Nivel 7: Usa los Pikmin morados, los rojos y amarillos para **acabar con todos los bulbos rápidamente.** Desentierra el yo-yo (Arado flamígero) y coge el cascabel (Alarma anticónyuge) [17].

Enemigo Final

Bulbo Emperatriz. *Avanza con todos tus Pikmin a paso rápido eliminando a todos los bulbos que te vayas encontrando y sitúate delante de la cabeza del bulbo [17]. Lánzale todos los Pikmin que puedas y llámalos antes de que los lance. Como verás, al mismo tiempo que ruede por el suelo irá chafando las crías que van a atacarte. Repite la operación hasta cargártelo.*

Nivel 8: Coge el zapato (Apéndice repugnante), gracias al cual **correrás más deprisa que antes.**



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

MEGA MAN X: COMMAND MISSION

Figuras:
Dirígete a la máquina expendedora de figuras que está en el túnel de acceso E-1 e introduce los siguientes códigos para obtener estas figuritas y así aumentar tu colección personal de Mega Man:
- **91327856:** Axl figure
- **38184155:** Axl figure
- **72443102:** Black Zero
- **19837556:** Cinnamin Figure (Iron Maiden)
- **92106548:** Cinnamon
- **02098772:** Marino figure
- **87352041:** Marino Figure (Quicksilver)
- **47722361:** Massimo figure
- **44162918:** Mega Man X
- **73001472:** Megaman X figure
- **19690831:** X-Armor
- **29290141:** Zero figure



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Curiosidades:
- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra Roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozuela con un bikini "mu asín".
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando Wavebird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC en la pantalla.
- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará.



METROID PRIME 2: ECHOES

Multijugador:
- **Dark Echoes Soundtrack:** Completa el juego.
- **Darkness Soundtrack:** Completa el juego.
- **Luminoth Soundtrack:** Habla con U-Mos por primera vez.
- **Pipeline Arena:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.
- **Pirate Fear Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Agon y habla con U-Mos.
- **Sanctuary Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Santuary y habla con U-Mos.
- **Spires Arena:** Devuelve la energía al templo Santuary y habla con U-Mos
- **Torvus Bog Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.

Galería de videos:
- **Boss Gallery:** 100% del Logbook Scans.
- **Character Gallery:** 60% del libro de búsquedas del escáner.
- **Creature Gallery:** 80% del libro de búsquedas del escáner.
- **Dark Samus Ending:** 100% del libro de búsquedas del escáner.
- **Promotional Gallery:** 40% del libro de búsquedas del escáner.
- **Rough Sketch Gallery:** Completa el juego en modo normal.
- **Samus Body Suit Cinema:** 75% de los objetos del juego
- **Storyboard Gallery:** Completa el juego en modo difícil.



PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA

Sigue jugando aunque hayas completado el juego:
Tras cargarte al jefe final (al del final del todo), el juego propone salvar la partida. Si lo haces y después cargas tu partida, aparecerás al principio del juego. Aunque en realidad no hay más guión, sí que hay más cosas que hacer. Habla con la gente y verás que te cuentan cosas distintas, y prueba a volver a todas las áreas porque es **la única manera de conseguir completar el 100%** de la aventuraza rolera, ésta.

Movimientos:
En cada uno de los 10 niveles tendrás que superar hasta 100 pruebas. A cada cierta cantidad de pruebas superadas conseguirás nuevos movimientos y ataques:
- **Medalla Bump Attack:** Completa los niveles 71-80
- **Medalla Double Dip:** Completa los niveles 51-60
- **Medalla Double Dip P:** Completa los niveles 61-70
- **Medalla Fire Drive:** Completa los niveles 11-20
- **Medalla Lucky Day:** Completa los niveles 81-90
- **Medalla Pity Flower:** Completa los niveles 31-40
- **Medalla Return Postage:** Completa los niveles 91-100
- **Medalla Sleepy Stomp:** Completa los niveles 1-10
- **Strange Sack:** Completa los niveles 41-50
- **Medalla Zap Tap:** Completa los niveles 21-30



PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III: C.A.R.D. REVOLUTION

El ropero:
Completa una vez el juego sin línea, o sea, sin estar conectado a internet. Ahora tendrás abierta la opción del ropero. Si quieres que la opción del ropero sea permanente tendrás que completar el juego, sin estar en línea, al menos dos veces más, (vamos, sin contar la primera vez que lo pasaste) para que tener el ropero.

Cartas de recompensa:
Completa las siguientes búsquedas y habla con sus correspondientes personajes para que te den toda esta pedazo de lista de cartas como recompensa:
- **Alive Aqhu from Viviana:** Completa "Chance Meeting".
- **Broom from Relmitos:** Completa "A Brief Rest".
- **Bullet Storm from Kylria:** Completa "Info on Blitz".
- **Canadine from:** Completa "Nostalgic Spot".
- **Cave Wind from Peko:** Completa "Cake of Dreams".
- **Chain Sword from Saligun:** Completa "Emotions Clash".
- **Companion from Creinu:** Completa "Jewel Fountain".
- **Harisen Battle Fan from Glustar:** Completa "Dream Present".
- **Madness from Orland:** Completa "Test of Power".
- **MC Guard from Teifu:** Completa "Tough Partner".
- **Mighty Knuckle from Hyze:** Completa "Song Request".
- **Pal Shark from Rio:** Completa "Evaluation".
- **Pan Arms from K.C:** Completa "Looking Inward".
- **Punch from Rufina:** Completa "The Real Me".
- **Round Slay from Reiz:** Completa "Flashbacks".
- **Split Boost from Ohgun:** Completa "Save the Rappy".
- **Territory from Stella:** Completa "Great Rescue".

Cartas de evento:
Hazte con la cantidad de cartas requerida para conseguir estas cinco cartas de evento:
- **Del Rappy:** Colecciona todas las cartas 477.
- **Dice Fever +:** Colecciona todas las cartas de apoyo.
- **Parry:** Colecciona todas las cartas de acción.
- **Recky:** Colecciona todas las cartas de



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Trucos:
Introduce las siguientes combinaciones en el menú principal para conseguir los siguientes trucos:
- Izquierda, izquierda, derecha, X, X, derecha, L, R **Ganas 1000$.**
- Arriba, arriba, arriba, izquierda, R, R, R, abajo **Consigues 200$ extras en el modo "career".**
- Arriba, abajo, arriba, abajo, abajo, arriba, derecha, izquierda **Desbloquea la compra de los mejores coches del juego.**



POLIFÓNICAS

ej: P030 84996

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible
2. Envía un sms al 7372 con la clave P030 (espacio) y el código del juego.

o llama al 806416947

TOP		NOVEDADES		NAVIDAD	
84996	**Ella**	85068	All that I'm allowed	82242	Cancion para la Navidad
84993	Precisamente ahora	85067	Fly	82583	En Navidad
84942	Con la luna llena	85066	Car Wash	**82648**	**Feliz Navidad**
84926	Despre tine	85065	Walk On By	84095	Jingle Bells Rock
84997	Valio la pena	85064	Party for Two	84187	Let It Snow
84922	Sick and tired	85063	Curtain Falls	82881	Navidad en Paz
84918	Camina y ven	**85062**	**Open Arms**	80911	Oh Little Town of Bethlehem
84947	Everybody's Changing	85061	Just Lose It	83924	Sally's Song
85021	Al carajo	85060	The Love of Richard Nixon	84076	Sleigh Ride
84976	American Idiot	85059	You and I	83687	This Is Halloween

DISCO-TECNO		ESPAÑOLAS		CINE & TV	
84680	**Dragostea Din Tei**	84826	Dale don dale	84937	Kill Bill - Silbido
84226	Cafe del Mar	84532	Ya nada volvera a ser...	**84437**	**Shin chan**
84926	Despre tine	**84760**	**Obsesion**	80096	Pulp Fiction
84203	Dos gardenias	83849	Molinos de Viento	83882	What's this?
84226	Cafe del mar	82935	Noches de bohemia	84936	Kill Bill
80093	Equador	82652	Fiesta Pagana	80194	Dirty Dancing
80056	Insomnia	83902	Son de amores	84440	El señor de los anillos
83814	Satisfaction	84267	Buleria	80017	Mision Imposible
84201	Voglio vederti danzare	84920	Pastillas de Freno	84067	El Exorcista
84776	Stripped	84500	Te quise tanto	80025	The Simpsons

NOS

ej: tono13 85076

un sms al 7372 con la clave tono13 (espacio) y el
go del tono.

EDADES		TOP	
76	Just because	84993	Precisamente ahora
75	DJ	85033	Nada valg...tu amor
74	Flores en el cielo	85054	Un nuevo...brillará
73	Trozos de Cristal	84964	Escucha atento
72	Ahora quién	85036	Como tu
69	Antes muerta que sencilla	85031	No soy un Bastritboy
68	All that I'm allowed	85011	Esos dias
67	Fly	84997	Valió la pena
66	Car Wash	84684	Me derrumbo
65	Walk On By	85044	Con mis manos

O		ESPAÑOLAS	
1	Dragostea din tei	54210	Fiesta Pagana
9	All that she wants	54395	Los Serrano
8	Better off alone	54456	Obsesion
0	Born Slippy	59812	Buleria
0	Cafe del Mar	54004	A lo loco
9	Dos gardenias	62105	Asturias
4	Ecuador	54473	Dale don dale
6	Guilty	54336	Dame veneno
4	I will survive	54450	Malo
2	Insomnia	54316	No me llames iluso



criatura.
- **Red Ring:** Colecciona todas las cartas de objetos.

PIKMIN 2

Modo "Challenger":
Vence a Beady "patas largas" en donde se encontraba la araña "Citadle" y carga con su llave hasta la cueva.

Escenas:
- Para conseguir una escena de película de "El oscuro secreto de Luis" tendrás que completar las 30 misiones del modo "challenger" obteniendo flores rosas.
- Para ver los créditos cuando quieras, consigue 10.000 pokos.

Tercer jugador:
Consigue 10.000 pokos para salvar a Hocotate, entonces continúa el juego con él.

SERIOUS SAM

Desbloquear "the lost levels"
Para poder jugar los niveles ocultos recolecta medallas de ORO (más medallas cuanto más guay sea el nivel). Luego, en el menú de escoger nivel, presiona X y se abrirán los "lost levels".

Fases romanas:
- Campamento pretoriano: 3 medallas.
- Foro romano: 5 medallas.
- Foro trajano: 7 medallas.
- Cámara del senado: 9 medallas.
- Santuario del Cesar: 12 medallas.

Fases chinas:
- Calle de la seda: 15 medallas.
- Portal de la suprema armonía: 18 medallas.

Fases atlantes:
- La torre de vapor: 22 medallas.
- Los túneles geotermales 24 medallas.
- Los corredores del



poder: 26 medallas.
- La galería: 31 medallas.

SOUL CALIBUR 2

Desbloqueables:
- **Fondo de pantalla alternativo:** Completa todas las misiones del modo maestro de armas.
- **Extra Time Attack:** Completa la misión 4 del capítulo 9 del modo maestro de armas.
- **Assassin:** Completa la misión 2 del sub-capítulo 3 del modo maestro de armas.
- **Beserker:** Completa la misión extra del sub-capítulo 1 en el modo maestro de armas.
- **Cervantes:** Completa el capítulo 3 del modo maestro de armas.
- **Final de personaje:** Completa el modo arcade con cada personaje.
- **Charade:** Completa la misión 1 del capítulo 3 del modo maestro de armas.
- **Escenario Egyptian Crypt:** Completa la misión 5 del capítulo 8 del modo maestro de armas.
- **Extra Arcade:** Completa el modo arcade al menos una vez.
- **Extra Practice:** Completa la misión 1 del capítulo 1 del modo maestro de armas.
- **Extra Survival:** Completa la misión 5 del capítulo 6 del modo maestro de armas.
- **Extra Survival (Death Match Mode):** Completa la misión 3 del sub-capítulo 4 del modo maestro de armas.
- **Extra Survival (Extreme Mode):** Completa la misión 2 del capítulo 2 del modo maestro de armas.
- **Extra Survival (Standard Mode):** Completa la misión 5 del capítulo 6 del modo maestro de armas.
- **Extra Team Battle:** Completa el modo Team Battle.
- **Extra Time Attack:** Completa la misión 1 del capítulo 5 del modo maestro de armas.
- **Extra Versus:** Completa el modo extra arcade al menos una vez.
- **Extra Versus Team Battle:** Completa el modo extra arcade al menos una vez.
- **Escenario Hwangseo Palace:** Completa la misión 2 del capítulo 7 del modo maestro de armas.
- **Escenario Labyrinth:** Completa la misión 6 del capítulo 6 del modo maestro de armas.
- **Escenario Lakeside Coliseum:** Completa la misión 3 del capítulo 1 del modo maestro de armas.
- **Lizardman:** Completa todas las misiones del modo maestro de armas, incluidas las misiones extras y las de los sub-capítulos.



SPIDER-MAN 2

Premios:
- **Alien Buster:** Derrota a Mysterio en modo historia.
- **Anger Manager:** Detén 25 coches imprudentes en la carretera.
- **Automobile Avenger:** Detén 25 coches "jackings".
- **Balloon Popper:** Consigue 25 balones.
- **Bane of Petty Thieves:** Pilla a 25 ladrones en plena faena.
- **Big Game Hunter:** Derrota a Rhino en el modo historia.
- **Champ**: Elimina a 200 enemigos.
- **Crime Stopper**: Detén a 25 "pequeños delincuentes".
- **Drenched Explorer**: Recolecta 130 señales "bouny".
- **Employee of the Month**: Completa los 20 encargos de la pizzería.
- **Friend to Children**: Devuelve 25 balones al chico.
- **Game Master:** Completa el 100% del juego.
- **Gold Medalist:** Completa todos los desafíos mega (en su tiempo).
- **Good samaritan:** Rescata a 25 civiles en problemas.
- **Hardcore Gamer**: Completa todos los juegos de arcade.
- **Hero:** Acumula 45.000 puntos de héroe.
- **Hero in Training:** Acumula 15 puntos de héroe.
- **Honorary Deputy:** Ayuda a 25 oficiales.
- **Human Ambulance:** Resuelve 25 emergencias médicas.
- **Knowledge Seeker:** Colecciona 213 marcas de puntería.
- **Life Preserver:** Resuelve 25 crisis de barcos hundiéndose.
- **Lifter of Spirits:** Rescata a 25 ciudadanos colgando de repisas y otros sitios.
- **Lover not a Fighter:** Completa todas las misiones de multiplayer.
- **Master Explorer:** Colecciona todas las señales de exploración.
- **Mega Champ:** Deja KO a 500 enemigos.
- **Mega Hero:** Acumula 200.000 puntos de héroe.
- **Partycrasher:** Detén 25 batallas reales.
- **Shock Absorber:** Vence a Shoker en el modo historia.
- **Shutterbug:** Completa todas las misiones del Daily Bugle (6 en total).
- **Silver Medalist:** Completa todos los desafios.
- **Speed Freak:** Coge el máximo balanceo en la telaraña.
- **Stick Up:** Evita 5 robos.
- **Sucker:** Frustra 25 emboscadas.
- **Superhero:** Aculuma 100.000 puntos de héroe.
- **Tentacle Wrangler:** Vence a Octopus en el modo historia.
- **Thug Mugger:** Prevé 25 asaltos.
- **Towering Explorer:** Colecciona todas las señales de colgador de tejados.
- **Vigilant Explorer:** Colecciona todas las señales de guardia.
- **Watch Dog:** Evita 25 robos en locales.
- **Watchful Explorer:** Encuentra todas las señales secretas.



TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":
Completa al menos una vez el juego, entonces grábalo cuando te deje y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el CD1 en la consola, y verás en la pantalla que puedes pinchar varias opciones relacionadas con gastar los "GRADES" que has ido consiguiendo en tu partida anterior:
- **Cargar hasta con 30 items:** 500 GRADE
- **EXP x 1/2:** 10 GRADE
- **EXP x 10:** 3000 GRADE
- **EXP x 2 :** 1000 GRADE



- **Consigue más EXP con los combos:** 50 GRADE
- **Incrementa la tensión:** 100 Grade
- **Aumenta las relaciones:** 100 GRADE
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 GRADE
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 GRADE
- **Empieza con 160 HP Al principio de cada batalla:** 10 GRADE
- **Transferencias (existen varias opciones de transferencias):** precio variable

Escenas graciosas:
Completa el juego, ahora ve a hablar con el mayor de la villa de Katz y verás algo gracioso.

TONY HAWK UNDERGROUND 2

Códigos:
Entra en el menú de trucos e introduce los siguientes códigos:
- **oldskool:** Natas Kaupas
- **straightedge:** Perfect rail.

Personajes ocultos:
Para desbloquear a todos los personajes ocultos solo tienes que completar todos los modos de juego haciendo un 100% en cada circuito. Solo eso.

WARIO WARE INC: MEGA PARTY GAMES

Opciones desbloqueables:
Una vez completes la última de las puertas del modo normal tendrás acceso a lo siguientes apartados:
- **Descripción de los personajes.**
- **Modo difícil.**
- **Películas.**
- **Modo riesgo.**
- **Géneros de juegos mixtos.**

Sound Test
Para conseguir el mítico sound test tienes que jugar a todos los modos de juego multijugador al menos una vez (aunque seguro que repites en más de uno, dos y tres).

ZELDA FOUR SWORD ADVENTURES



Arena multijugador:
Completa toda la aventura del mundo de Hyrule para desbloquear 4 nuevas arenas correspondientes al mundo de la sombra.

La torre de Tingle
En la torre de Tingle hay un mini-juego de carreras, si consigues vencer al reloj (representa el tiempo record) conseguirás 500 gemas. Por cada vez que le ganes, o sea, cada vez que superes tu propio record, conseguirás 500 más, así que resérvate y ve superándote poco a poco para conseguir el mayor número de gemas posible.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

BUSCANDO A NEMO 2: LA AVENTURA CONTINÚA

Códigos:
Introduce los siguientes códigos en el menú de passwords:
- **RK3SJS9Q7J** Desbloquea todas las pantallas y mini-juegos.
- **h7c2?s9Q75** Completa "Bloat escape".
- **16CX?S9Q72** Completa "Bubbles escape".

CT SPECIAL FORCES 3 BIOTERROR

Passwords:
¡Salta hasta el nivel que más te guste en "ná"!
- **Nivel 1-2** 5073
- **Nivel 2-1** 1427
- **Nivel 2-2** 2438
- **Nivel 2-3** 7961
- **Nivel 2-4** 8721
- **Nivel 3-1** 5986
- **Nivel 3-2** 2157
- **Nivel 3-3** 4796
- **Nivel 3-4** 3496
- **Nivel 3-5** 1592
- **Nivel 3-6** 4168
- **Nivel 3-7** 1364
- **Nivel 4-1** 7569
- **Nivel 4-2** 9108
- **Nivel 4-3** 6124
- **Nivel 4-4** 7234
- **Nivel 4-5** 6820
- **Nivel 5-1** 2394
- **Nivel 5-2** 4256
- **Nivel 5-3** 0842

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.

GRAND THEFT AUTO

Trucos:
- **Para desbloquear** el menú de trucos mientras estés en el juego presiona a la vez **A + B + START.**

Consigue el taxi:
- **Completa 50 misiones** de taxi para que este lucrativo vehículo esté ahora disponible.

TORTUGAS NINJA 2: BATTLE NEXUS

Códigos:
Introduce los siguientes códigos para conseguir desbloquear las correspondientes rutas:
- **DDRSMSR** Desbloquea la ruta 16 en el modo batalla.
- **RDLDSMD** Desbloquea la ruta 16 en el modo carrera.
- **SMRDLML** Desbloquea la ruta 17 en el modo batalla.
- **MDSMSDM** Desbloquea la ruta 17 en el modo carrera.
- **LMSLSRS** Desbloquea la ruta 18 en el modo batalla.
- **SRMLDDR** Desbloquea la ruta 18 en el modo carrera.

HAMTARO: HAM-HAM GAMES

Modos:
- **Segundo final cinemático:** completa el modo "Hamigo".
- **Modo libre:** completa el juego y podrás hacer ejercicio a tu aire.
- **Modo "Hamigo":** completa el juego.
- **Modo "La compañía de Laura":** pásate el juego al menos 3 veces.
- **Copa "Arcoiris plateado":** completa el juego dos veces.



LOS INCREÍBLES

Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5	Fase 1-1-1
BK8V	Fase 1-1-2
69NN	Fase 1-2-1
GFVY	Fase 1-3-1
V34K	Fase 1-3-2
94HR	Fase 2-1-1
ZWLG	Fase 2-ú-2
SP??	Fase 2-1-3
KDY3	Fase 2-2-1
Y27F	Fase 2-3-1
6!2N	Fase 2-3-2
BHBV	Fase 2-3-3
MQR5	Fase 2-4-1
3YTK	Fase 2-4-2
?6DS	Fase 2-4-3
6?SR	Fase 2-5-2
SNJ5	Fase 2-5-3
MNW9	Fase 3-1-1
BF8Z	Fase 3-2-1
65NS	Fase 3-2-2
YVKK	Fase 3-2-3
KGTY	Fase 3-2-4
SRD6	Fase 3-3-1
Z3ZB	Fase 3-4-1
9?5M	Fase 3-5-1
FC73	Fase 3-5-2
NL2?	Fase 3-5-3
VXBG	Fase 3-6-1
YWKJ	Fase 3-6-2
GJQZ	Fase 3-6-3
KHP2	Fase 3-7-1
313K	Fase 3-7-2
?!JT	Fase 4-1-1
ML17	Fase 4-2-1
YXFC	Fase 4-3-1
GHV1	Fase 4-4-1
VW4C	Fase 4-5-1
YX!F (Fase final)	Fase 4-6-1

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes "links":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GC, con «Mario Golf: Toadstool Tour» de GC. Ahora lleva todos tus personajes de tu consola portatil a tu GC y haz las siguientes transferencias:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos para coseguirlo.
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para obtener a este pesonajillo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.



MARIO VS. DONKEY

Trofeos:
- **Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo.
- **Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos.
- **Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles expertos.



Cómo conseguir los niveles para expertos: colecciona estrellas en ambos mundos para desbloquear los siguientes niveles del modo experto:
- **Nivel experto 1:** Consigue 9 estrellas.
- **Nivel experto 2:** Consigue 18 estrellas.
- **Nivel experto 3:** Consigue 27 estrellas.
- **Nivel experto 4:** Consigue 36 estrellas.
- **Nivel experto 5:** Consigue 45 estrellas.
- **Nivel experto 6:** Consigue 54 estrellas.
- **Nivel experto 7:** Consigue 63 estrellas.
- **Nivel experto 8:** Consigue 72 estrellas.
- **Nivel experto 9:** Consigue 81 estrellas.
- **Nivel experto 10:** Consigue 90 estrellas.

POKÉMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Cómo capturar a Jirachi:
Ve al área en ruinas y usa la tragaperras **hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para capturarlo a bolazos.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Deslizarse por la pared:
Para corretear cual lagartijo por una pared, lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa. Si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás por ella sin problemas.

STAR WARS TRILOGY

Selección de niveles:
Completa todo el juego y tendrás disponible **una opción nueva** en el menú con la que podrás seleccionar nivel. Busca bien entre toda la lista y encontrarás **un nivel secreto** al que solo podrás acceder utilizando este truquillo.



SHINING FORCE

Cartas:
- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy y te la dará.
- **Carta de Gong:** habla con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres



veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- **Carta de Zuika:** habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.



SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

Continuar después de un Game Over:
Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores. ¿Ya? Pues **mantén A pulsado, y dale al Start.**

Saltar a niveles 6, 7 y 8:
En el **mundo 4-2,** después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del principio, a los que no llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a **un área** desde la que podrás **acceder a los mundos 6, 7 y 8.**

SHINING SOUL 2

Modo de test de sonidos:
En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda.Cuando completes la secuencia deberías oír un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado Start y, sin soltarlo, presiona A y ya tienes nuevo modo de soniditos.

Fox McCloud volverá con más acción que nunca.

- GAMECUBE
- FEBRERO 2005 (EE.UU.)
- NAMCO - NINTENDO
- ACCIÓN

STARFOX ASSAULT

Fox McCloud, Slippy Toad, Peppy Hare y Falco Lombardi volverán a protagonizar un título en CUBE. Tras haber resuelto el "problemilla" de Dinosaur Planet, los héroes se verán envueltos en una megabatalla, el «Starfox Assault». Escojas el héroe que escojas, podrás recorrer el escenario por los cielos, a bordo de tu Arwing; por tierra, cascando a lo bestia con el Landmaster Tank; ¡e incluso a pie tendrás que machacar cientos de enemigos!

EXCLUSIVO GAMECUBE



Arwing. *Tendremos la posibilidad de pilotarlo solitos, o de ocuparnos de mover el punto de mira y disparar y dejar a un segundo jugador a cargo de la dirección de la nave.*



Landmaster Tank. *Será el vehículo más destructivo del juego. Contará con un cargamento de bombas, misiles y láser como arma primaria, además de un siempre útil radar.*



Batalla estelar. *Aunque la gran parte del tiempo lucharemos sobre tierra firme, en los desplazamientos entre planetas nos las veremos con cientos de naves enemigas.*



¡Para tirar cohetes! *Además de en los vehículos, también podremos ir a pie, lanzacohetes en mano, petando a todo enemigo que se ponga por delante. ¡Este es nuestro Fox!*

Nuevas imágenes del próximo **bombazo** de Nintendo.



- GAMECUBE
- 2005
- NINTENDO
- AVENTURA RPG

ZELDA WIND WAKER 2

Todos andamos royendo uñas propias y ajenas a la espera del próximo Zelda para GameCube que Nintendo nos tiene prometido. Hay rumores por ahí que dicen que podría ser una continuación de «Ocarina of Time», la obra maestra de Nintendo 64, y también los hay que imaginan una secuela de «Wind Waker». En todo caso, como aún no hay nada que sea oficial, nosotros vamos a limitarnos a mostraros las nuevas imágenes que Nintendo ha dejado escapar y que vuestra imaginación decida el argumento del próximo Zelda de Cube.



¡Niño o adulto! *La edad del héroe aún es una incógnita. ¿Será un infante o un adulto hecho y derecho? Lo que está claro es que, al menos aquí, está enorme, nuestro Link.*



Batallas a caballo. *Serán la gran novedad de la saga. Nunca antes Link nos había mostrado sus artes en este tipo de combate, pero ya ves que se le va a dar muy bien, al tío.*



¡Qué horror! *Las nuevas pantallas nos dejan ver escenas que ponen los pelos de punta. Adivina cómo resolverá el bueno de Link esta situación.*



¿"El Juego" de Cube? *Todo apunta a que este Zelda será lo más vistoso y acongojantemente perfecto nunca visto en Cube. El tiempo lo dirá, pero da por seguro que marcará época.*

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

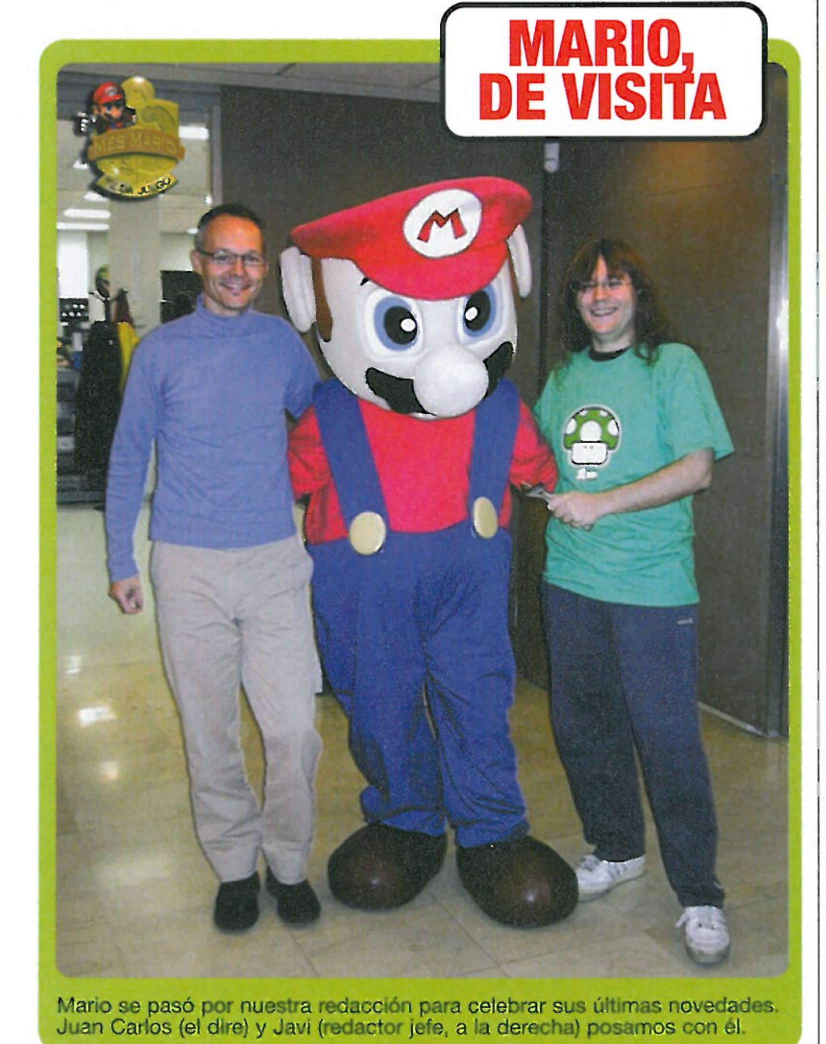
Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

FÚTBOL DE OTRA GALAXIA

? Qué tal amigos. Me llamo Salva y tengo 11 años. Soy un loco del fútbol y estoy flipando con el FIFA 2005. Pero he visto pantallas en la revista de FIFA Street y no dejo de preguntarme cuándo podré comprarlo. Ya sé que es imposible pero, ¿saldrá Pro Evolution para GC? Muchas gracias.
Salva Pérez. Madrid.

! NA. Salva, cómo va la cosa amigo. Es lógico que estés flipando con FIFA: es buenísimo. Ya sabes cómo cuida EA Sports estos temas. No se les escapa ni un solo detalle. Hasta tal punto es así que no dejan de pensar ni un momento en temas futboleros. Ahí los tienes, con dos nuevas propuestas para el año que viene. Una ya la conoces. Es FIFA Street, un fútbol imaginativo, sin reglas y con una plantilla de lujo, que ya avanzamos en el número anterior. Saldrá la próxima primavera. El otro es UEFA Champions League, un especial dedicado al torneo más prestigioso que llegará a tu GameCube en febrero. No lo preguntes: estarán los equipos que participan este año en la Champions más algunos insignes europeos que no han conseguido este privilegio. ¿Sabes que hay un Winning Eleven 6 (el Pro Evolution de los japoneses) ya a la venta en Japón? Pues imagina...

MARIO, DE VISITA



Mario se pasó por nuestra redacción para celebrar sus últimas novedades. Juan Carlos (el dire) y Javi (redactor jefe, a la derecha) posamos con él.

LA CARTA DEL MES

NINTENDO DS ¿ONLINE?

? Hola gente de mi revista favorita. Sólo quería preguntaros si se ha confirmado que podremos jugar online con Nintendo DS. Muchas gracias. Forza Nintendo Acción.
Manuel L. E-mail.

! NA. ¡Confirmadísimo, Manuel! Nintendo DS incorpora de serie un puerto wifi. ¿Y esto qué es? La red wifi significa conexión a Internet sin cables. La podemos tener en casa o en cualquier lugar público (cada vez se impone más en bares, cafeterías, oficinas). Cuando lleguen los primeros juegos con conexión online para la consola, podremos jugar con la DS partidas multijugador a través de la red. El gurú Miyamoto acaba de anunciar el interés máximo de Nintendo por retomar esta vía online, y de hecho se está trabajando junto a Square-Enix en los primeros juegos para DS online. Buenísimas noticias que muy pronto podremos ampliar, Manuel.



HACIENDO EL MONO

? Saludos a la redacción. Me he comprado Donkey Konga y ahora no puedo ir sin mis bongós a ningún sitio. No, en serio, me encanta el nuevo ritmo de mi GameCube (aunque mi madre no esté muy de acuerdo con el ruido que armo, je, je). Mi pregunta es si sabéis qué pasará con la segunda entrega. Si sale y eso.Y también me gustaría saber si para tener más bongós tengo que comprarme otro juego, porque sería un problema. Gracias y adiós.
Juanjo Miralles. Barcelona.

! NA. ¡Nosotros también tenemos el ritmo metido en el cuerpo, colega! Nos echamos unas "sesiones" a cuatro en la redacción que cualquiera que nos vea... en fin, corramos un tupido velo. Si ya se te van agotando los temas de Donkey Konga (prueba, sigue probando, que hay infinitas posibilidades), no te impacientes porque seguro que tendremos segunda entrega (sí, la misma que arrasa ahora mismo en Japón). Y además Nintendo acaba de anunciar un Konga 3, con nuevas canciones, monojuegos y ritmos de la jungla. ¿Ya hemos dicho que podrás usar tus bongós con Donkey Kong Jungle Beat? Pues prepárate porque saldrá en febrero. Y sobre los bongós, están a la venta por separado por alrededor de 25 Euros.



Así celebraron los amigos ingleses el lanzamiento de Donkey Konga en las islas británicas: ¡haciendo el mono!

VÁMONOS DE FIESTA

A las buenas. Me confieso fan absoluto de los Mario Party. Tengo la cuarta entrega y ahora me acabo de comprar el quinto en Players Choice. Quiero completar la colección con el sexto. ¿Sabéis cuándo sale?, ¿me podéis contar algunas características? Ya que hemos sacado el tema Mario, me gustó mucho el reportaje que le dedicasteis con todos sus nuevos juegos hace unos cuantos números. ¿Sabéis si hay alguna cosa más planteada para el 2005?
Raúl López. Málaga.

NA. Qué tal amigo. ¿Sabes?, a Jimmy también le encantan los party de Mario. Organiza fiestorros con su amiguetes hasta altas horas de la noche y luego así le pasa, que se le pegan las sábanas. A ver si espabila con el sexto, porque esta vez tendrá que gritar, además. Sí, gritar por el micrófono que incluirá el juego, a través del que daremos diversas órdenes para disfrutar de los 80 minijuegos de esta entrega. Quién sabe, a lo mejor te sirva para dar el salto a Operación Triunfo. Bueno, cambio de tercio. Gracias por tus halagos hacia nuestro mariorreportaje.



Mario estrenará deporte en 2005. Después del tenis se pondrá a batear en su nuevo juego de béisbol.

Se los trasladamos a Mario por lucir tan bien en ellos. Y ya que estamos, te contamos nuevas cositas. Se confirma Mario Power Tennis para GameCube en febrero. Lo que aún nadie sabe es que el héroe del bigote está a punto de estrenar nuevo deporte en CUBE... el béisbol. Mario se nos ha ido al estadio de los yanquis para batear sin respiro. Aquí tienes la primera imagen. No hay fecha, pero sí muchos amigos invitados. La panda de siempre.

MIYAMOTO SIGUE EN ELLO

Hola amigos. Me llamo Peter y vivo en Cádiz. Hace tiempo que no se oye nada de Miyamoto. ¿Sabéis si está haciendo algún juego nuevo para CUBE? Otra pregunta. He visto que entre los juegos para Nintendo DS hay algunos de ligoteo. ¿Me podéis hablar un poco de ellos?
Peter Suárez. Cádiz.

NA. Peter, Peter... nuestro héroe particular... no, Mario no, Miyamoto, siempre está trabajando en nuevos proyectos. Pero hay uno que ha salido de nuevo a la luz y que nos ha sorprendido porque pensábamos que estaba olvidado. Miyamoto ha anunciado en Famitsu que continúa trabajando en Mario 128... ¡para GameCube! ¡Qué felicidad! Fíjate, hace unos meses no sabíamos cómo se presentaría el año que viene en cuestión de novedades y ahora tendremos Resident 4, Wind Waker 2 y a lo mejor hasta Mario 128. ¡Va a ser un buen año! Sí, y seguro que mejor aún para la DS, que se estrenará probablemente en marzo. Dices bien sobre los nuevos juegos de "citas" que se preparan para la portátil. Están entrando con fuerza en las listas de lanzamiento, con propuestas muy simpáticas. El que de momento está despertando mogollón de interés es Feel the Magic, un diseño de los Sonic Team que muchos han definido ya como un Wario Ware a lo sexy. ¿Será porque tendremos que conquistar el corazón de la chica participando en extraños minijuegos? Bueno, pronto lo comprobaremos. Ubisoft también apuesta fuerte por este estilo de juegos con una aventura que se llama Crush (en Estados Unidos) y nos va a hacer "currarnos" a base de bien el amor de la chica. Por último, una rareza. Su nombre es Tendo Dokuta y parece una propuesta para "jugar a los médicos" a la japonesa. Pronto, más.



«Tendo Dokuta» de DS, una especie de 'Hospital Central' con médicos de urgencias y líos de amores.

QUIERO BOMBAZOS PARA GAME BOY SP

Gloria a los nintenderos. Bueno, es mi cuarta carta... Primero quería que me dijerais si DS será compatible con los juegos de Game Boy Advance. También me gustaría saber que novedades interesantes habrá para la portátil el año que viene. Y por último, ¿sabéis si habrá más NES Classics para Game Boy en 2005? Gracias.
Toño Robles. E-mail.

NA. Por supuesto que DS es compatible con los juegos de GBA. Nosotros ya nos hemos echado unas partidas y funciona de maravilla. Pero eso sí, sólo son compatibles en modo 1 jugador. Suficiente, ¿no? Vale, otra. Este fin de año Nintendo ya nos ha sorprendido con lanzamientos superpotentes para GBA como Mario Ball, Mario vs Donkey, Zelda Minish Cap o Final Fantasy, sin olvidar los Urbz, Shrek 2, Los Increíbles... mucho y bueno. Si no te ha dado tiempo a jugarlo todo, tómate los primeros meses de 2005 para hacerlo. Si eres un hacha y lo tienes todo, toma nota de tres bombazos que están en la línea de salida: Dk: King of Swing, un plataformas original a tope con Donkey en el papel más divertido. Llega en febrero. Kingdom Hearts: Chain of Memories saldrá hacia abril o mayo. En Japón está arrasando, de hecho en este momento es el juego más vendido por aquellos lares. Es un RPG de acción, con un sistema de ataque por cartas que protagonizan personajes de Disney y de Final Fantasy. Produce Square-Enix. Y el tercero es Yoshi´s Universal Gravitation, lo último del dinosaurio que llegará en primavera.

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿TIENE FECHA LA TERCERA ENTREGA DE SPLINTER CELL EN GC?
En Estados Unidos llegará en marzo, aquí ya veremos.

¿QUÉ PASÓ CON AQUEL JUEGO TAN CHULO, GEIST, SE LLAMABA, PARA GAMECUBE?
Nada, tranquilo, está previsto para la segunda mitad de 2005.

¿SALDRÁ LA SEGUNDA PARTE DE DRAGON BALL Z BUDOKAI PARA GC?
Pues parece que sí, Atari podría lanzarlo en marzo de 2005.

¿QUÉ PASA CON MARIO PARTY ADVANCE, CUÁNDO LLEGARÁ POR FIN?
No sufras, estará listo el 13 de enero para GBA en Japón.

¿SE CONFIRMA LO DEL NUEVO MORTAL KOMBAT PARA GAMECUBE?
Sí, a principios del año que viene en Estados Unidos.

¿HABRÁ NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 EN DS?
Sí, al menos los americanos lo tendrán en febrero.

EL ARTISTA DEL MES

MARIOTROID

The Ultimate Avenger of Aliens Species

Nintendo

Raúl Ferrándiz López, de Villena (Alicante), ha diseñado un Mario del futuro. Él mismo nos cuenta que lo hizo a mano y después lo retocó con el ordenador y el programa Photoshop. Todo un artista.

¡UN METROID PRIME 2!
Y EL MES QUE VIENE, GANA OTRO JUEGAZO DE GAMECUBE

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Completa tu mapa de Kanto!

MAPAS DE POKéMON ROJO Y VERDE

Segunda y definitiva entrega con los mapas que te faltan para completar el detallado recorrido por Kanto. No te lo pierdas, además incluirán pistas y claves para alucinar.



¡¡RESIDENT EVIL 4!!

Es el juego más esperado, y el próximo mes vamos a mostraros todos sus secretos: las pantallas más exclusivas, los personajes...

Y ADEMÁS...

- **Guía de Metroid Prime 2.** Vamos a descubrir todos los secretos que esconde el poderoso juego de Nintendo. Paso a paso, con paciencia.
- **Los mejores de 2004.** Sí, amigos, Nintendo Acción vuelve a convocar el premio a los mejores juegos del año. ¡Y tú eres quien decide!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Héctor Domínguez, Patricia Cahue, Daniel Sánchez, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar, Sergio Llorente, Fco. Javier Sánchez, Álvaro Caballero



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

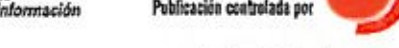
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

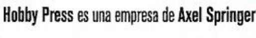
Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una empresa de Axel Springer





www.moviluniverso.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

Llamanos!!! Atención al cliente Telf: 902 01 30 16
Horario de at.cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

Fondos
a color en tu movil

Envía **WAP33** + espacio + codigo de la foto elegida al **7494**

ej: WAP33 37030 (imagen Shin Chan) al 7494

o llama al 806 41 69 90

Descargate la mejor imagen de **Lo+Pedido**



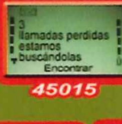



35528
35493 36305 35101
35541 45028 36636
35988 35502 36264

37026 37489 38879 36497 35937 36648 38878 37131 36164 36524
39727 35492 36213 36469 36329 39923 36613 36455 39728 37795
36215 36525 36927 41038 36326 39071 36448 45007 38916 36523
37030 38917 39024 37810 40325 45015 35542 39074 35819 35365
35546 36927 37607 35332 37442 35230 36337 36103 45013
39252 35955 35989 36155 37715 37026 35471 37600 35559 38876 36634
37177 36244 36036 36246









Novedades

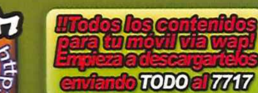


41746 41747 41748
41749 41750 41751
41752 41753 41754







Animaciones















tortuguita 37270 anim116 anim185 anim153 37271 anim204 flip bebido bailarin resbalon hiphop carcajada granada



Polifónicos

o si lo prefieres llama al **806 41 69 90**

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Envía **TONOS97** + un espacio y el código del tono al > **7494**

Buscatonos: envia TONOS97 + un espacio y una palabra para la busqueda al 7494

Top 20

82172	Barcelona
84826	Dale don dale
83188	Real Madrid
84067	El Exorcista
84446	Cara al sol
80017	Mision Imposible
84680	Dragostea din tei
84937	Kill Bill - Silbido
84440	El señor de los anillos
84760	Obsesion
83808	Himno de España
83883	Fraggle Rock
84064	Darth Vader Marcha imperial
84428	Asturias
80143	La Pantera rosa
82652	Fiesta Pagana
80025	Los Simpsons
84094	Himno de riego
82123	Athletic De Bilbao
82935	Noches de bohemia

Lo+Pedido

80095	South Park
83835	Star Wars
84708	Smells like teen spirit
83798	Personal Jesus
83580	Weekend
84675	Summer sunshine
84676	Don´t tell me
84586	Al menos ahora
84536	Crashed the wedding

Novedades

85069	Antes muerta que sencilla
85044	Con mis manos
85061	Just lose it
84684	Me derrumbo
84961	Lose my breath
85072	Ahora quien
85073	Trozos de cristal
85074	Flores en el cielo
85075	DJ
85076	Just Because
85021	Al carajo
85022	Change
85023	Room service
85028	Vertigo
85029	Amor de madre
85030	My prerogative
85031	No soy un Bastritboy
85032	Estoy hecho de pedacitos de ti
85033	Nada valgo sin tu amor
85034	RCD Espanyol
85035	The switch
85036	Como tu
84997	Valió la pena
84996	Ella
84993	Precisamente ahora
85053	Caracola submarina
85054	Un nuevo dia brillara
85020	Reach up for the sunrise
85018	Move ya body
85017	Predictable
85016	Open road
85015	Eres
85014	Guilty

Cine-Tv

80044	Rocky
84724	El bueno, el malo y el feo
80108	Benny Hill
80096	Pulp Fiction
84759	Gladiator
84207	El Padrino
80125	Mortal Kombat
84437	Shin Chan
84231	Bar coyote
84433	Nos vamos a la cama
84943	Shrek 2
84560	Curro Jimenez
80131	Buffy Cazavampiros
80174	Expediente X
80048	El coche fantastico
83658	Star Wars
80074	El equipo A
80065	Friends
80091	20th Century Fox

Españolas

84942	Con la luna llena
84920	Pastillas de freno
84904	Hablando en plata
84919	Una foto en blanco y negro
84918	Camina y ven
84642	Angel malherido
83849	Molinos de viento
82380	Dame Veneno
84267	Buleria
82886	Ni más, ni menos
84216	La costa del silencio

Pop-Rock

84779	Mariacaipirinha
80726	No woman no cry
81544	September
80239	Final Countdown
84252	Hey ya
84822	Opa opa
84930	Del pita del
84976	American idiot
84922	Sick and tired
80472	Every breath you take
80293	Its my life
84421	With or without you
84519	Left outside alone
83662	Crazy in love
80217	Satisfaction
84204	In the shadows
83584	Bring me to life
84248	Losing my religion

Disco-Tecno

84926	Despre tine
80093	Equador
80056	Insomnia
84226	Cafe del mar
85048	Enjoy the silence 2004
84203	Dos gardenias
83814	Satisfaction
84605	Shin chan dance
81664	Children
84201	Voglio vederti danzare
84572	Infected
83228	Samba Adagio

MP3 & SoniBromas

Envía **TONOS97** +espacio +codigo del sonido al **7494**

SoniBromas

lo+pedido

TORRENTE	Torrente	Imitación
77123	Que alguien me coja!	Frase
POCHOLO	Pocholo	Imitación
BORIS	Boris	Imitación
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
RISA	Carcajada	Hombre riendo
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
PAPUCHI	Papuchi	Imitación
77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
77251	Mensajeeeeeeeeeeeeee	Sms
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77178	Cuñaaaaao	El risitas

Novedades SoniBromas

77248	Aidaaaa Aidaaaa	Fresita
77271	Hablando aleman	Aznar
77274	Soy una amargá	Bea legionaria
77276	Estoy harta	Bea Legionaria
77275	Soy como la Pantoja	Carmen de Mairena
77278	Electricista	Carmen de Mairena

Sonido Reales

77258	Coge el puto telefono cabron!	Personas
77018	Teléfono antiguo	Tecnologia
77118	Tirando de la cadena del vater	Ruidos
77259	Esta sonando mi telefono	Personas
77048	Sirena de policia	Vehiculos
77045	Harley Davidson	Vehiculos
77119	Bebe gracioso	Personas



GAMING 24:7

HA LLEGADO TU HORA, GUERRERO DE LA LUZ





FINAL FANTASY I & II VUELVEN A BRILLAR CON LUZ PROPIA.

Una tierra sumida en la oscuridad está clamando por tu ayuda. Usa tu fuerza y tus artes mágicas para explorar estos vastos parajes y vencer a los enemigos más fieros. Dos colosales aventuras de Final Fantasy por primera vez en Game Boy Advance y juntas en este emocionante cartucho.
¿Eres tú el héroe que el mundo está esperando?

FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS.
Sólo para Game Boy Advance



GAME BOY ADVANCE SP™

www.nintendo.es